ACASIO
INFOGRAFIC.CA

REVISTA

AÑO 2/ N°7- JULIO-AGOSTO-SEPTIEMBRE DE 2022

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

7

SUMARIO

En portada:
Instalación perteneciente a La Expo Retrospectiva de la narrativa gráfica venezolana.

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA

AÑO 2 NÚMERO 7.
Julio-Agosto-Septiembre de 2022.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Apostando por las novelas gráficas, por Osman Acasio.....7

Cómic de autor: Tío Conejo, de Carlos Cruz Diez.....9

Ficha del personaje: Capitán Venezuela, de Edwin Arrieta.....11

La preventa y las colaboraciones como medio de financiación de una novela gráfica, por Osman Acasio.....12

Cómic de autor: Corazón del mundo, de Kyoto plus.....14

La historieta en el museo como una nueva linea de agitación cultural, por Osman Acasio.....18

Presentación del libro Ingeniería de diseño/ diseño industrial en la FILVEN 2022 Capítulo Falcón.....20

Cómic de autor
Vamos a jugar por la playa, de Carlos A. Etcheverry.....22

Impresiones de la convención Anime Kay, por Enrique Acasio.....24

Mitos y costumbres del Falcón de antaño: Cielos arcanos, por Enrique Acasio.....27

Ilustración constructiva:
Lobo terrible de Muaco, por Osman Acasio.....29

Cómic de autor: Te enviaré en trozos al averno, de Mauro Salmaso - Pupo.....31

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista:
Alex Knight.....35

Su nombre es Krita, por Osman Acasio.....39

De héroes alienados a íconos del cómic latinoamericano. Un recuento de todos esos héroes del ayer, por John Mulder.....40

Cómic de culto: Década de los 80.
Yarba la hija de la floresta, Capítulo 6, de Ramón Vargas U.....44

Paso a paso. Esculpiendo arcilla virtual. Recreando el arte de un pintor, por Osman Acasio.....48

Cómic de autor: La mujer del viento, episodio 3, de Acasio.....52

Composición visual perfecta: canon para el dibujo de caprinos, por Enrique Acasio.....58

Cuento corto. Benito el rápido, de Neptalí Chirino Mestre.....61

Cómic de autor: Ocaso y amanecer, de Iván Lira.....62

Un juego de tablero virtual. Tercera parte, por Enrique Acasio.....64

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo 6. Escribiendo más sobre bandas virtuales, de Acasio.....66

Ilustración científica.
Dibujo astronómico: superficie lunar, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....77

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

7

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 7.
Julio-Agosto-Septiembre de 2022.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Dilianny Acasio
Enrique Acasio
Equipo Kyoto plus:
Ángeles Rausseo
David Romero
Virginia Rausseo

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista favorita dedicada al cómic y las ilustraciones: ¡Hallaco! en su edición número 7 ve la luz pública. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, cuentos cortos, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más. El número creciente de descargas demuestra la aceptación y receptividad que está experimentando el magazine, el cual día a día se suman más y más nuevos lectores interesados.

Para esta entrega en particular le dedicamos la portada a la Expo Caracas ciudad en viñetas, que se celebra en el Museo Bellas Artes de la ciudad capital. Además el magazine estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en su sección Cómics de autor. Así como se le da continuidad a los cómics seriados que quedaron pendientes de la entrega pasada. Como novedad, nos colabora en esta edición el equipo Kyoto plus con su manga Kokoro no Sekai (Corazón del mundo), un grupo de mangakas de la localidad que conocimos en el evento Geek Anime Kay celebrado recientemente en Punto Fijo, al que invitamos a crear contenido de manga o ilustraciones para la revista, del cual aceptarón gustosamente. La invitación igualmente queda abierta para todo artista que quiera colaborar con la revista ¡Hallaco!, quien brinda sus páginas para que cumpla la función de vitrina expositora del arte que se produce en Venezuela. En nuestra sección Entrevista a un historietista, el mangaka marabino Alejandro Quiñones – Alex Knight cuenta de su vida artística, sus influencias y logros. Un texto basado en una entrevista que le hiciera el portal otakusenvenezuela.wordpress, extraido de la web. La presente entrega cuenta además con un reporte especial del evento geek Anime Kay celebrado en Falcón, escrito por Enrique Acasio. Y por si fuera poco, como ya es habitual, las secciones de siempre como ilustración constructiva, ilustración científica, paleoarte, paso a paso, entre otros. Referente a la sección Galería Hallaco, estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas.

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

EL CÓMIC NACIONAL LLEGA AL MUSEO

Desde el día 15 de mayo al 05 de agosto del corriente año, se presenta la exposición Ciudad en viñetas. Retrospectiva de la narrativa gráfica venezolana, en el edificio neoclásico del MBA, salas 3 y 5. Una exposición auspiciada por el Centro de Estudios de Caracas, el Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y el Museo de Bellas Artes. Ciudad en viñeta es una muestra expositiva, didactica e interactiva con más de 70 piezas referidas a la producción editorial venezolana desde 1923 hasta nuestros días. Una exposición que ofrece una serie de dispositivos en distintos formatos que le permitirá a los asistentes disfrutar de los personajes desarrollados por los creativos nacionales en forma de juguetes, accesorios de uso cotidiano y por supuesto, historietas que podrán leer directamente en la sala o descargar digitalmente para su disfrute en casa.

CITAS SABIAS

"La historieta, si se hace bien, puede ser el libro educativo del futuro."

Héctor Germán Oesterheld. Creador de El Eternauta.

"El muralismo es una práctica humana irremediablemente pública. Quien desde los primeros tiempos del ser humano, usó un muro para pintar, lo usó para dar cuenta de la vida social, de lo colectivo."

Pablo Kalaca. Muralista.

"La caricatura no es hoy día el refugio de los derrotados de la pintura que vacían su bilis en deformes concepciones; los muñecos con cabezotas y cuerpos pequeñitos sólo hacen gracia ya a la infantil ingenuidad yanqui; la caricatura se ha elevado a la categoría de arte refinado, exquisito."

Leoncio Martínez- Leo (1912).

CITA SABIA

"No recuerdo cuando leí mi primer cómic, pero sí recuerdo con exactitud lo liberado y subversivo que me sentí después."

Edward Said.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿CUÁL FUE LA PRIMERA SERIE ANIME TRANSMITIDA POR TELEVISIÓN JAPONESA?

En la década de los 50, el animador y dibujante japonés Osamu tezuca, creó la serie manga acerca del joven robot Astro Boy, que se convertiría rápidamente en una serie popular. En 1963, fue desarrollada como dibujos animados para televisión dirigida por Rintaro Hayashi Shigeyuki, con una duración de 20 minutos y en blanco y negro, y que debido a su estética se convertitía en una de las primeras creaciones de lo que posteriormente se denominó como anime. En octubre de 2009, Astro Boy llegó a la pantalla grande como una película completamente animada, en la que Imagi Studios invirtió $65 millones de dolares y convocó a un equipo de 400 animadores -en Hong Kong- que trabajarón en aspectos como modelado, asignación de texturas, animación, iluminaión, renderización y composición, utilizando el software Autodesk Maya, una plataforma de animación que gracias a su accesibilidad y herramientas creativas permitió crear animac iones de alta calidad.

Fuente: Autodesk.

FLASH NOTICIOSO

UNA NUEVA REVISTA NACIONAL DE CÓMICS.

La firma Lygno Productions, creadora de contenido de cómics para la web, lanza su primer producto Lygno en físico. La casa creadora del webcómic Santasofia: ciudad de corazón frio, y Cumulonimbus, ambos publicados en su portal oficial lygnoproductions.com, lanza al mercado su primer magazine impreso titulado Lygnozine número 1. edición 2021-2022. Una revista de formato recopilatorio que arranca con la publicación de los primeros episodios de su producto insignia Santasofia, un cómic escrito por Moris Rauseo e ilustrado por Andrea Hernández. La revista incluye además comics y cuentos ilustrados que formaron parte de publicaciones especiales de temporada como Especial de Halloween 2021 (con su cómic de terror Movy Sleep más tres cuentos), así como Especial de San Valentin 2022 (con su cómic Recolectora de corazones rotos). Cada historia viene acompañada de artículos y entrevistas que repasan el proceso creativo detrás de Lygno Productions. De contenido explicito para mayores de 18 años, la revista Lygnozine en su primera edición formato DIN A4 (21 cm X 27 cm) pautada para su publicación anual cuenta con 112 páginas en impresión full color bond. Tal como anuncian sus creadores, una revista única en el mercado producida 100 % desde Venezuela, elaborado de forma artesanal manteniendo altos standares de calidad. A un costo de $ 15.50, cualquier interesado en adquirir un ejemplar puede hacerlo contactando a la firma productora a traves de su portal lygnoproductions.com.

UNA NUEVA ENTREGA DE LA CAZADORA DE MONSTRUOS.

"Mejor tarde que nunca", parece ser la consigna del historietista Acasio enarbolada al presentar su obra El caso de la medusa fantasma, luego de cinco años de estancamiento. A finales del mes de mayo del presente año, el historietista falconiano publica su postergada obra, liberada en versión digital pdf encartada en su blog Sobre ilustraciones y cómics, presta para su descarga libre. La historia del cómic trata de nuestra detective paranormal favorita quien se debe ocupar de un caso bastante peculiar, en el que para completar su misión requiere pescar una medusa espectral gigante e ir tras la caceria de barcos fantasmas. En el apartado gráfico, El caso de la medusa fantasma es una historieta estilo cómic americano cuyas viñetas fueron generados integramente mediante imagenes generadas en el computador (IGC) basados en modelos tridimensionales (3D) creados en Blender y MaheHuman. En cuanto a la paleta de colores, predomina el marrón, el ocre, el naranja, escogidos a proposito como un tributo que hace su autor a los viejos cómics que leía de niño con sus caracteristicos colores sepía como Kalimán, Tamakun, Arandú, Memin Pingüin, Aguila solitaria, Starman, entre otros. En virtud del material extraviado necesario para finiquitar su obra, Acasio se ve en la necesidad de recurrir a una especie de Mash up combinando imagenes extraidas de otras entregas de la cazadora de monstruos para formar una pieza completamente original de 36 páginas.

FLASH NOTICIOSO

CONVOCATORIA A CONCURSO DE HISTORIETAS

Con el objetivo de promover el desarrollo de la narrativa gráfica, La Fundación Editorial El perro y la rana dio inicio a la convocatoria para la tercera edición del Concurso Nacional de Relato Gráfico. Podrán participar todas las personas venezolanas y extranjeras residentes en el país. La temática es libre. La extensión mínima de los proyectos será de doce (12) páginas y máxima de treinta y dos (32). El plazo de recepción de los cuentos finalizará el 01 de agosto de 2022 a las 11:59 p.m. Se otorgará un premio en metálico de 2.500 bolívares para el proyecto que obtenga el primer lugar, además de la publicación impresa y digital. Para saber más sobre las bases del concurso, visitar el portal de Editorial el perro y la rana. www.elperroylarana.gob.ve

AGENDA DE CONVENCIONES

El 25 y 26 de junio se celebra en Caracas la convención Otaku Brotherhood, en su segundo evento en lo que va de año 2022. La cita es en el Centro Cultural BOD.

Los días 15 y 17 de julio se presenta la convención Caracas Cómic Con en el CCCT Urban Cuplé Nivel C2, Caracas.

Para el día 23 de julio se celebra en Punto Fijo, Estado Falcón, el evento geek Ukiyo Jap, en su primera edición. La cita es en las instalaciones del Hotel Brisas Paraguaná.

Tambien en Punto Fijo , Estado Falcón, se celebra los días 5 y 6 de agosto la GeekStatión en el C.C. Ciudad del viento. Entrada libre.

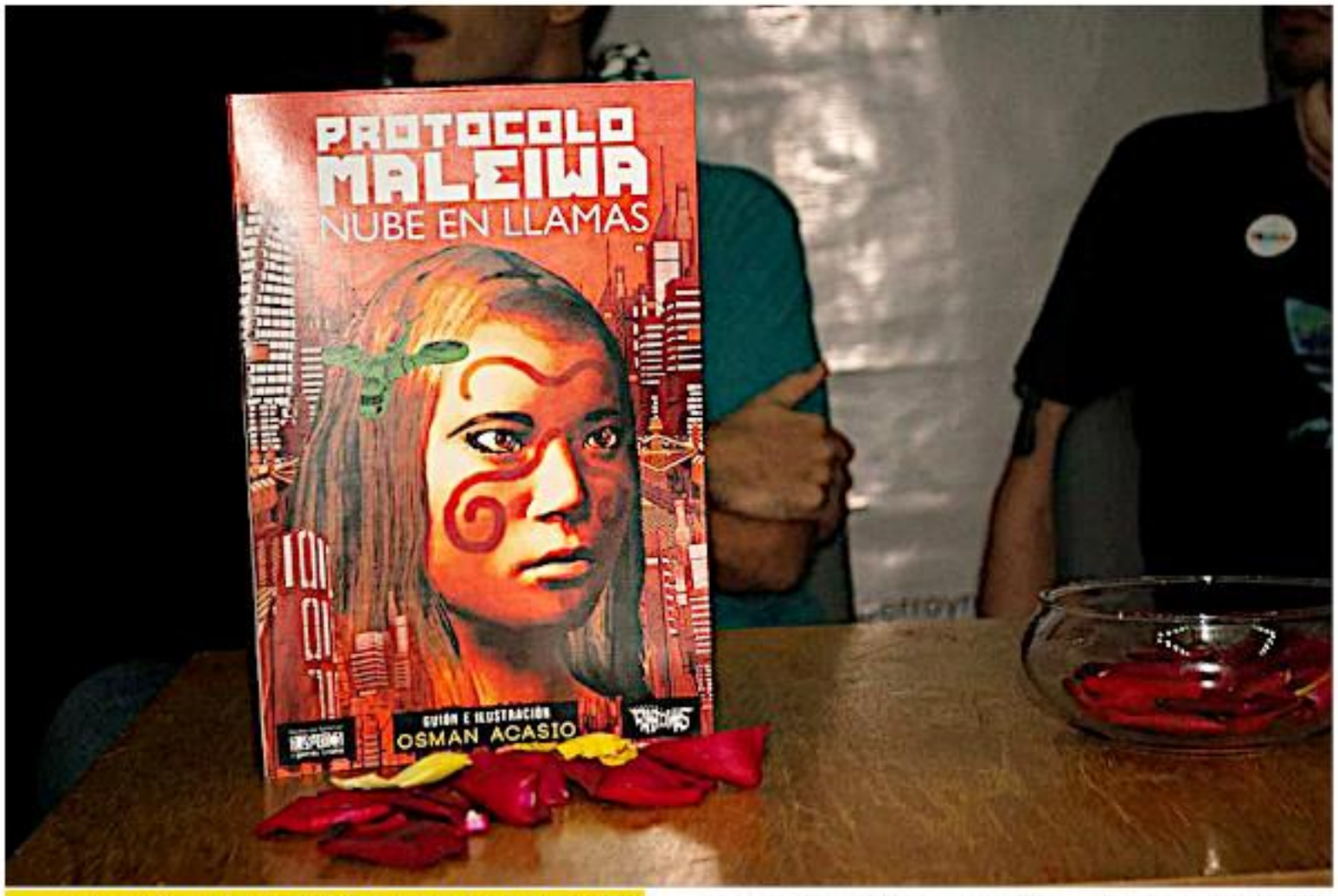
El 29 de agosto se celebra el Tsubasa Fest, en el salón de eventos Casa Real, ubicado en el sector el Calvario, ciudad de los puertos, Estado Zulia.

LA SAGA DEL SOL

El historietista Wilfredo Pérez- wilustrador, oriundo de Yaritagua, estado Yaracuy, anuncia en su cuenta de instagram el haber completado el primer volumen de su novela gráfica La saga del sol. Una propuesta que se encuentrá próxima a su publicación.

MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche



APOSTANDO POR LAS NOVELAS GRÁFICAS.

Por Osman Acasio.

Dejando a un lado las historietas bajas en caloría, de entretenimiento ligero y fácil de leer, (esos cómics pensados para cuando se toma un café), nosotros los artesanos del arte pictórico secuencial debemos por el contrario apostar por las historietas "pesadas". Historietas con argumentos sólidos cuyos actores ficticios se entretejan y se integran bajo una trama bien estructurada, buscando con ello darle a la obra visos de realidad. Una vez alcanzada una historia con trama profunda y bien pensada, cuidando al dedillo cada detalle, el trasfondo de la obra tendrá la fuerza de convertir la ficción en verdad. Hablamos de palabras mayores. Estamos hablando de historietas más subterráneas, de profundo argumento y mucho más actual pensadas para un público mayor.

Bajo esta premisa y teniendo en mente un lector adulto, ideo el argumento para la novela gráfica que se publica el día de hoy: Protocolo Maleiwa. Nube en llamas, un relato de marcada tendencia ciberpunk que se desarrolla en una Venezuela futurista. La historia presenta a Catia Méndez, una eficaz agente de gobierno que se ve atrapada en un thriller de intrigas políticas, crímenes informáticos, ataque bioterrorista, poderes hegemónicos y manipulación mediática. Como una constante en mis trabajos, la mujer cobra un rol protagónico; es mi contribución con el cómic nacional comprometido que busca reivindicar el papel de la mujer como parte inherente de una sociedad sana con equidad de género.

Dado su complejo argumento, Protocolo Maleiwa. Nube en llamas, como propuesta, corre el riesgo de ser "indigerible", de ser tildada de presuntuosa y de poseer diálogos rebuscados y pretenciosos. Incluso los más conservadores echarán en cara la falta de modismos y recursos expresivos de la oralidad y en especial del habla cotidiana como herramienta para realzar las individualidades y la sensación de vitalidad de los personajes presentes. En mi defensa, he de confesar que cuando escribía la obra, la pensaba para un público homogéneo, libre de fronteras, en busca de un leyente universal. En pocas palabras, concibo la obra pensando en un público internacional.

Con una propuesta genuinamente politizada, con discursos anti hegemónicos y antimperialistas, la novela gráfica Protocolo Maleiwa. Nube en llamas, fácilmente podría ser tildada por ultraderechosos conservadores como una novela panfletaria con propósitos propagandísticos y de ideologización colectiva. Por el contrario, como yo lo veo, es un texto de denuncia que recurre al imaginario de lo factible, plasmando futuros escenarios políticos y sus posibles consecuencias.

Como novela gráfica ganadora del concurso Cuento y canto gráfico en el apartado historieta larga, convocado por

la editorial el perro y la rana, Protocolo Maleiwa Nube en llamas llega a ustedes en formato digital bajo el manto de creative commons para su descarga libre. Como autor de la obra, me hubiese gustado estar presente en el lanzamiento oficial del cómic. Dada mi inasistencia me dirijo al público presente lector de historietas, a través de esta misiva. A todos los amantes del noveno arte, siéntase libres de descargar la obra y disfrutar de su contenido. Como autor de la misma, me dará mucha satisfacción el saber que mi trabajo llega a muchos consumidores hambrientos de material hecho en Venezuela, con sabor a lo nuestro y dedicado a todos nuestros hermanos latinoamericanos.

Ing. Osman Enrique Acasio.
Carirubana,
Estado Falcón, Venezuela.
11 de noviembre de 2017.

NOTA DEL AUTOR:

Discurso que escribí en el marco del bautizo de la obra Protocolo Maleiwa Nube en llamas, realizado en la 13ª Feria Internacional del Libro de Venezuela FILVEN 2017, celebrada en Caracas.

SI GUSTA LEERLA:

La novela gráfica puede descargarla de la siguiente dirección elperroylarana.gob.ve/series/fantomas/

Así como en el portal panacomic.com, quien cuenta con una versión exclusiva de esta novela reformateada para cómicbook presentado en tres entregas.

Presentación y bautizo de la novela gráfica Protocolo Maleiwa, FILVEN 2017.

CÓMIC DE AUTOR: Carlos Cruz Diez.

Tío Conejo (1949), de Carlos Cruz Diez, publicado en Tricolor Número 3. Año 1. Mayo de 1949. Pág 31.

Carlos Cruz Diez

Cómic de autor: Tío Conejo

FICHA DEL PERSONAJE.

CAPITÁN VENEZUELA.

El Capitán de la Fuerza Armada Nacional de Venezuela, David Arismendi, luego de un accidente, descubre que tiene poderes y habilidades especiales, más alla de su comprensión. Inspirado por su hijo Ricardo, decide convertirse en un vigilante, usando un traje con el tricolor nacional, impartiendo el orden, a quienes se creen dueño de lo ajeno.

SOBRE EL CÓMIC DE CAPITÁN VENEZUELA.

Capitán Venezuela es un personaje de cómic creado en el año de 2012, obra del dibujante e historietista de Cabimas, Estado Zulia, Edwin José Barrios Arrieta. Presentado al público inicialmente en la cuenta de Devianart de Arrieta, hace su debut oficial en el cómic Capitan Venezuela El comienzo volumen 1 parte 1 (2016), escrito e ilustrado por el propio Edwin. Se le ha visto participar además en historietas como Crisis dimensional (2020), combatiendo el crimen en dupla con su colega de justicias El puño Patriota, de David Madrid; así como en el cómic Código bandera. Parte 1. El encuentro (2019). Un crossover donde el Capitán Venezuela une fuerzas con Lancero, de Manuel Velásquez; El Patriota, de Omar Cruz; y Puño Patriota, de David Madrid. Un cómic guionizado y dibujado por David Madrid y coloreado por Edwin Arrieta. Tambien hace su aparición en el cómic Aventura Mística (2019) combatiendo el mal al lado de Akua´ipa, de GalezCover. Un cómic con historia y color de GalezCover e ilustración de Edwin Arrieta.

PALABRAS DEL AUTOR.

"La primera vez que decidí crear a Capitán Venezuela por alla por 2012, habia muy poca data en internet o en los medios sobre la existencia de algún superheroe venezolano. Al usar el buscador de Google, solo encontraba imagenes del Capitán America, con colores desaturados y con la bandera de Venezuela en el fondo. Como dibujante y fan de los cómics pero sobre todo de la categoría de superheroes, me propuse crear a uno criollo y de allí surgió Capitán Venezuela, al terminar mi ilustración la subí a través de una red social llamada Devianart, donde se hizo viral."

LA PREVENTA Y LAS COLABORACIONES COMO MEDIO DE FINANCIACIÓN DE UNA NOVELA GRÁFICA.

Por Osman Acasio.

El cómic como proyecto cultural de expresión artística no ha logrado encontrar fórmulas efectivas de ser viable en lo económico. No en vano, la gran mayoría de los cómics editados en Venezuela obedece más a un acto de amor por el arte secuencial que una fuente de sustento. Habría que inventarse en el camino una estrategia que pueda funcionar y del cual los que nos dedicamos al arte secuencial, podamos alcanzar beneficios económicos de nuestra obra. Cuando no se cuenta con una editorial que apoye las historietas; nosotros, como creadores independientes, estamos obligados a encontrar alternativas viables para solventar la problemática.

Si bien la estrategia a diseñar debe estar basada en gran medida en las ventas, su éxito estaría fundamentado en la búsqueda constante de nuevos lectores. Caemos en una gran paradoja. Persigo obtener beneficio de mi arte, alcanzar bienestar económico con la venta de mi obra, y para dar a conocer mi trabajo debo enfocarme en la búsqueda incesante de nuevos lectores. Por lo general, se enfatiza en enganchar al lectorado con muestras gratis ya sea mediante webcómics o fanzines de bajo costo.

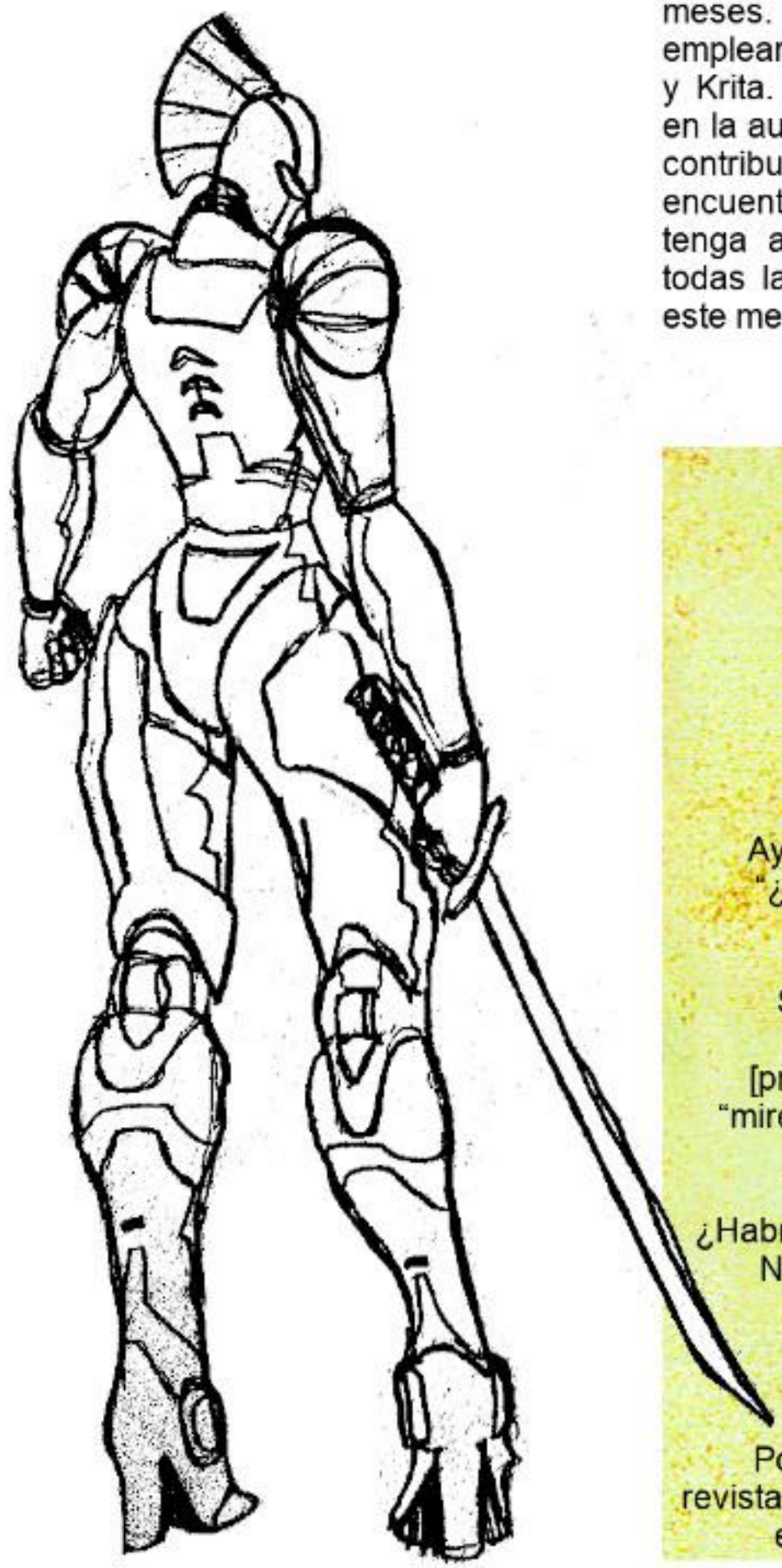
Una alternativa que encuentro factible y que parece dar cierto resultado satisfactorio es la metodología aplicada en las creaciones basadas en la autogestión y en el financiamiento mediante contribuciones. Estudiando la forma de autogestión de proyectos de índole abierto (Open movie project, Open Game project por ejemplo) podríamos adoptar parte de su metodología y adaptarlo a nuestros propósitos. Se estaría trabajando en algo que pudiera llamarse Open Gráphic Novel Project (Proyecto de novela gráfica abierta). Por cuestiones de practicidad, el proyecto sería encarado tomando como herramientas de trabajo el software libre para emprender la concepción, realización y producción de la novela gráfica. Una propuesta de narrativa secuencial producido en plataforma libre y licenciado bajo los términos de Creative common (de uso público). Por lo general, la basa principal de estos tipos de empresas es perseguir la utilidad práctica y la funcionalidad a nivel profesional de las herramientas de código abierto.

En mucho de los casos, estos tipos de proyectos son auto sustentados económicamente con la pre-venta del producto en desarrollo y las colaboraciones. Modalidad apoyada en la confianza y el profesionalismo del creador de la obra, con la promesa de una vez finiquitado el producto, se le hace llegar a sus respectivos acreedores según el monto de la colaboración: en nuestro caso, incentivos que irían desde la entrega de la novela gráfica en formato impreso, en formato de documento electrónico (e-cómics en pdf), Sourvenirs como tazas y franelas con diseños alegóricos al cómics, libros de bocetos (e-book en pdf), figuras de acción, ArtToys, muñecas de trapos, entre otros. El rango de ofertas la define el novelista gráfico según el rango de sus posibilidades.

Propuestas como estas, que están basadas en la confianza, debe ser alimentada constantemente para que el

colaborador se sienta seguro por lo que está comprando. Para ello se recomienda una publicación oficial en la web donde se muestre el cronograma de actividades, y el avance progresivo del proyecto conforme se va realizando en una especie de blog informativo. En la medida que sea pública los avances del proyecto pictórico secuencial, se sumaran nuevos colaboradores/lectores a la obra. Con esta medida, se rompe la paradoja de entregar muestras gratis de historietas para atraer nuevos lectores. En este caso, se entrega la promesa de una obra a futuro. De poseer cómics publicados en la red (webcómics), estos actuarán como aval y carta de presentación del autor de las historietas como muestra de su trabajo.

La alternativa planteada muestra su atractivo y resulta bastante interesante. En procura de buscar una fórmula efectiva de monetizar la producción de cómics y alcanzar su forma viable en lo económico, encuentro en la preventa del producto y las colaboraciones en una alternativa viable como medio de financiación. Para hacerlo más atractivo, la temática planteada en la novela gráfica debe estar orientado a determinado público consumidor. Le apuesto a lectores adultos quien mayormente cuentan con un determinado poder adquisitivo. Por el momento se cocina varios guiones de novelas gráficas en la que estoy escribiendo actualmente, con miras a apuntar al lectorado adulto. Me decanto por una novela gráfica del género ciencia ficción vertiente ciberpunk que llevo bastante adelantado pensado para un volumen de 90 a 120 páginas a entregar en un plazo determinado de 6 a 9 meses. En su concepción y desarrollo emplearía mayormente los softwares GIMP y Krita. Proyecto sustentado como ya dije, en la autogestión mediante la preventa y las contribuciones. El experimento se encuentra en fase de estudio. Cuando tenga algo adelantado, si me animo con todas las de la ley, se los haré saber por este medio.



EL RINCÓN DE LA POESIA.

NEGRA.
Por Indira Carpio Olivo.

Ayer conocí a una niña hermosa.
"¿Cómo te llamas?", le pregunté.
["Negra", me dijo. Sonreí.

Su papá enseguida intervino.
[Me explica que en el colegio tuvo
[problemas para registrarla, porque
"mire usted, así no podemos llamar a
[la niña".

¿Habría problema si se llamara Blanca?
Negra se llama. Llámela Negra.

Poema publicado originalmente en la revista Épale CCS Nº 178, mayo de 2016, en su sección Poesía o nada.

CÓMIC DE AUTOR: EQUIPO KYOTO PLUS

kokoro no sekai. Corazón del mundo (2022), de Kyoto plus.

Me atacó de repente... ¿Me están buscando?
Debo deshacerme de ella.
¿Por qué me siento tan pesada? ¿Lo está haciendo ella?
¡Moriré si no hago algo!

Exterminar el más mínimo rastro del Dios del Aire.
Estoy segura que ella fue una de las que intentó humillar a mi amo.
Solo sigo órdenes.
¿Órdenes?
¡Qué quiere de mí?
¡Suficiente!
¿Por qué haces esto?

No quiero morir...

Debo ser fuerte, me enviaron para acabar con ella

Supongo que la llevare conmigo. Necesito información.

Vendrás conmigo.

¿Estás loca? Me matarán en cuanto me descubran.

Tranquila, confía en mí, yo te protegeré.

¿Cómo se cambió tan rápido?

LA HISTORIETA EN EL MUSEO COMO UNA NUEVA LINEA DE AGITACIÓN CULTURAL

Por Osman Acasio.

A proposito del evento Exposición Ciudad en viñetas. Retrospectiva de la narrativa gráfica venezolana que se viene dando en las instalaciones del edificio neoclásico del Museo de Bellas Artes, Caracas, auspiciado por el Centro Estudios de Caracas, el Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y el MBA, el evento, además de darle a la narrativa gráfica secuencial nuestra el justo valor reconocido como arraigado movimiento cultural, de cara a cumplirse sus 100 años de trayectoria en Venezuela, pone en relieve la idea de la exposición como una nueva linea de agitazión cultural, desde la optica del aprovechamiento del espacio físico y sitios alternos.

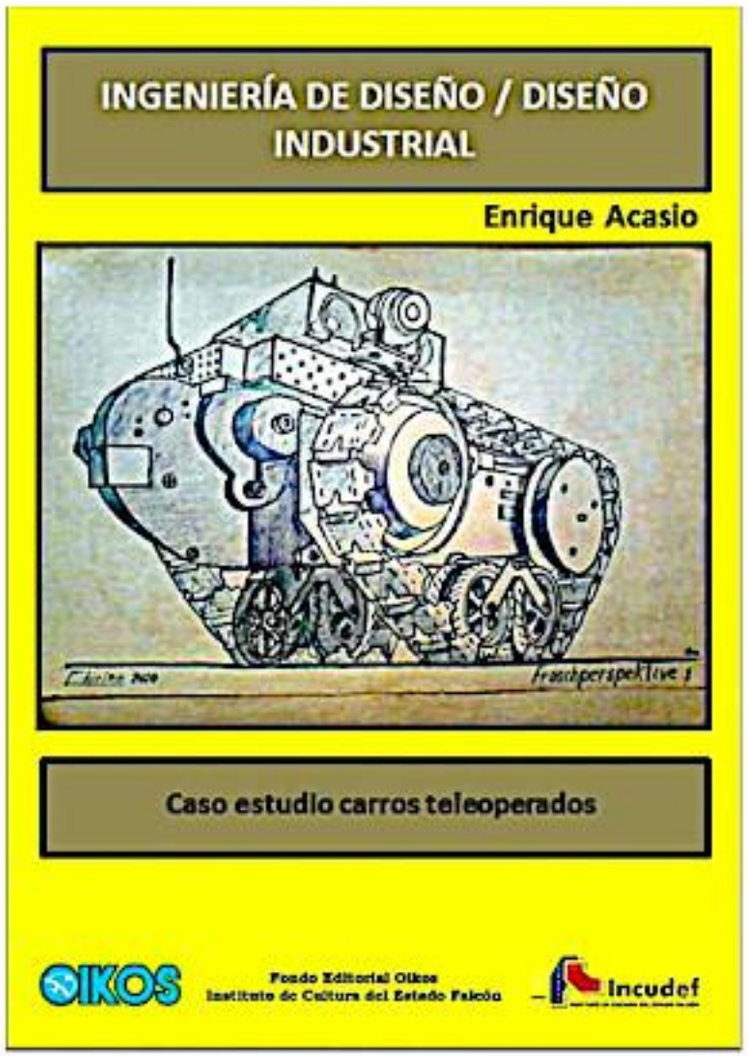
Desde que dió inicio la exposición el 15 de mayo en las salas 3 y 5 del MBA, Ciudad en viñetas se presenta como una muestra expositiva, didactica e interactiva con más de 70 piezas referidas a la producción editorial venezolana concerniente al arte gráfico secuencial desde 1923 hasta nuestros días. Destaca una pieza original de Leoncio Martinez -Leo con su emblematico personaje insignia precursor de la historieta venezolana, Pinocho el muñeco de madera protagonizando una historieta titulada Pinocho telegrafista, publicada en 1923. Sumado al recorrido que se le brinda a los visitantes por sus intalaciones y sus piezas historietisticas en exibición, en el recinto del Museo de Bellas Artes, se presentan además charlas, talleres de introducción a la producción de historietas, presentación de títulos, concursos de dibujos, encuentros con cosplayer, clases de ilustración para cómics, conferencias, conversatorios, entre otros; dejando claro que se pueden realizar actividades que se desarrollan perfectamente dentro del marco expositivo, mostrando convenientemente al espacio circundante como un ente polivalente que se adapta en un momento dado a actuaciones puntuales. De esta manera se rompe la idea de una simple oferta de exposición para convertir el evento en punto neurálgico de la afición local, y en centro de acogida para todo el que tenga que ver con la creación, desarrollo y consumo del arte secuencial que se produce en Venezuela. Un movimiento cultural que se ve impulsado por el Museo de Bellas Artes, Caracas, al aportar con el espacio físico para que se lleve a cabo tal exposición. Un movimiento que resulta a su vez en un efecto recíproco en donde la exposición Ciudad en Viñetas termina dinamizando el museo, abriendolo a nuevos paisajes culturales que favorecen la inclusión social y cultural de los jovenes.

Ante esta nueva linea de agitación cultural caraqueña que se viene gestando, bien pudieramos identificar a su promotor y artifice con nombre y apellido: Rongny Sotillo, el presidente de la agrupación civil Programa Amigos del Noveno Arte (PANA),

quien desde la creación del grupo a batallado incansable para posicionar el cómic nuestro en el sitial que se merece, en la lucha de su justo reconocimiento y en constante campaña para promover el 24 de abril como el Día Nacional de la historieta en Venezuela, así como promover las nuevas producciones que se presentan en el país a través del portal panacomic.com quien funge como vitrina expositora de los creadores emergentes. Y es que viendole hablar con fruición y pasión sobre el tema, se denota en Sotillo un claro amor por el arte de la narrativa gráfica secuencial que promulga y defiende. Como decimos en Venezuela a quienes consideramos como camarada, amigo de confianza, o bienhechor, le consideramos como un pana. Y así, como un hidalgo caballero en quijotesca empresa, el pana Sotillo hace su trabajo.

PRESENTACIÓN DEL LIBRO INGENIERÍA DE DISEÑO / DISEÑO INDUSTRIAL EN LA FILVEN 2022 CAPÍTULO FALCÓN.

Por Enrique Acasio.

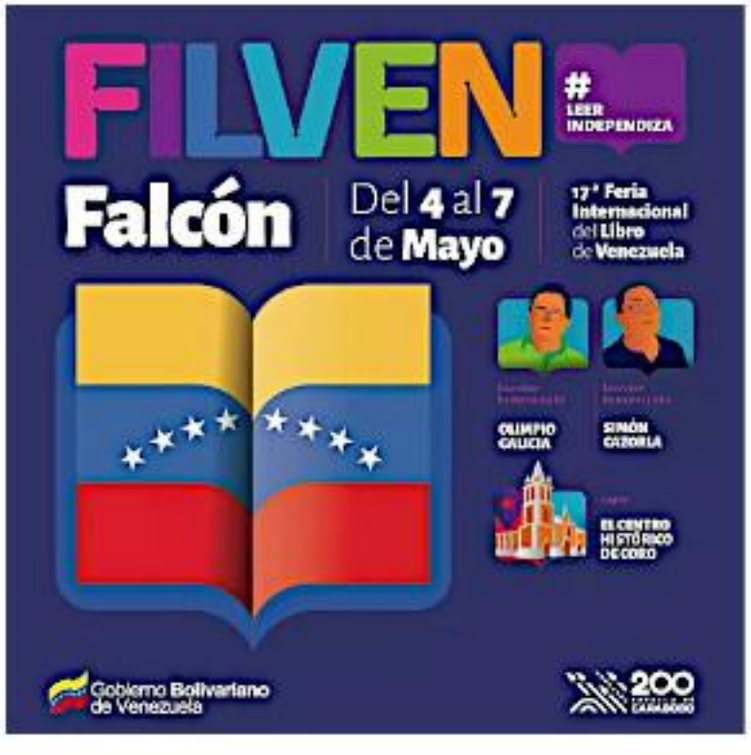


El día 7 de mayo del corriente año, en el marco de la 17° Feria Internacional del Libro de Venezuela, capítulo Falcón fueron presentados dos obras de mi autoría. Dichos libros de títulos: Cielo Ancestral e Ingeniería de Diseño/Diseño Industrial fueron introducidos en la fiesta intelectual y cultural que se desarrolló en la zona colonial de la capital falconiana, específicamente en la Casa del Sol. En esta oportunidad quiero reseñar el libro: Ingeniería de Diseño/Diseño Industrial por ser un verdadero tratado sobre la ilustración técnica- científica para el debido proceso de bosquejar y diseñar artilugios mecánicos. La revista ¡HALLACO! en su empeño de colocar en su justo pedestal las diferentes corrientes, tendencias y formas de pensamiento de la ilustración, tanto artísticas como científicas, quiere mostrar la histórica presentación de dicho texto en tan magno evento.

A continuación presento a todos nuestros lectores la transcripción del vídeo vía streaming subido a la nube por el Instituto de Cultura del Estado Falcón (INCUDEF) sobre la presentación del libro. Que mejor manera de presentar un libro que mostrar las palabras que surgieron en dicho momento histórico.

"... Con respecto al segundo libro, el segundo libro se llama Ingeniería de Diseño / Diseño Industrial. Es un tratado, un libro un poquito más extenso, tiene 160 páginas, 7 capítulos. Básicamente el libro se desarrolló enalteciendo o elevando la tecnología de robótica que se desarrolla en el estado Falcón. Como profesor, como ingeniero... Soy coordinador de un grupo de investigación robótica, por cierto, el grupo se llama Ibrahím López García, con mucho orgullo: Grupo de Robótica Ibrahím López García, y en ese grupo nos hemos dedicado a estudiar los fundamentos tecnológicos, pero ojo, para solucionar problemas, ósea, es la investigación de tomar un producto pero que me solvente un problema o que me entregue un servicio. En este caso hemos estado trabajando sobre pequeñas unidades robóticas para hacer estudios arqueológicos. Okey, y uno de esos diseños lo iniciamos en el 2013 donde inclusive se construyeron pequeños modelos. Esos modelos fueron introducidos en cavernas en la

sierra coriana, ósea, ya es tecnología probada. Se han hecho experimentos sobre esos modelos, pequeños carros; asemejan pequeños tractores o pequeños Caterpillar. Tenemos diseños de ruedas normales y hemos construido modelos de orugas. Okey, de eso entonces trata el libro, sobre lo que se ha logrado avanzar en cuanto a estos diseños, y en el último capítulo invito también a esa lectura, incluso lo estoy proponiendo para que el libro se convierta en un texto de consulta para todos nuestros estudiantes de las carreras de ingeniería. ¿Porque lo digo?, porque en el último capítulo hay una metodología que explica y que enseña cuales son los fundamentos que se debe utilizar para que el estudiante, el egresado tome las pautas en el proceso para el diseño de productos, para el diseño de prototipos industriales. Básicamente esa es una de las propuestas que se están viendo en el libro."



Ingeniero Enrique Acasio, colaborador regular de la revista ¡Hallaco! presentando sus más recientes textos: Cielo ancestral e Ingeniería de diseño/diseño industrial en la FILVEN 2022 Capítulo Falcón.

CÓMIC DE AUTOR: CARLOS ETCHEVERRY

BORLO

VAMOS A JUGAR POR LA PLAYA

DIBUJOS, GUIÓN, GROSERIAS: CARLOS A. ETCHEVERRY

Vamos a jugar por la playa (2001). Serie Borlo, de Carlos A. Etcheverry. Lápiz y montaje digital en Photoshop. 36,08 x 27,94 cm (1 página)

MALDITA VIEJA DE MIERDA CON SU MALDITO ENGENDRO ME LO TENGO QUE ESTAR CALANDO TODO EL DÍA ¡QUE MIERDA DE VACACIONES!
TETA, POKEMÓN OOH...
NO VOY A ESTAR VIGILANDO A ESE MOUNSTRO TODO EL TIEMPO, QUE SE VAYA A FREÍR MONOS...
TONI TONI!!
BORLO
CAABL
¿QUIÉN ERES TÚ?
BORLO
¿POR QUÉ NO VAS A JUGAR CON MI PRIMO? ¡SE LA LLEVARÍAN MUY BIEN!
¿VIEGON EL TIBUGÓN QUE ACABA DE PASAG?, ¡LLEVABA UN RETGAŚADO MENTAL EN LA BOCA!
?
¡ESO ES ALGO QUE NO PASA TODOS LOS DÍAS EN EL SALVAJE MUNDO MAGGINO!
BORL
TOOONiiii...

IMPRESIONES DE LA CONVENCION ANIME KAY

Por Enrique Acasio

Fue celebrada la segunda convención Anime Kay los días 6 y 7 de Mayo del corriente año en las instalaciones físicas del Centro comercial Ciudad del Viento, en Punto Fijo, lo que se convertiría en uno de los salones de manga/anime y todo el universo del lenguaje gráfico con mayor reconocimiento de nuestra querida península de Paraguaná. El viernes 6 a las 11 de la mañana se abría al público, sin ningún tipo de acto protocolar o de algún suceso inaugural el evento para toda la fanaticada y amantes del presente mundillo. Dentro del espacio asignado para dicho evento, localizado en la planta alta segundo piso, en el ala sur-oeste del centro comercial se podían observar una serie de estaciones (Stands) dispuestas para ofrecer diferentes productos y servicios, animes, series de televisión, películas, camisetas, almohadas de personajes anime, figurillas de colección, tatuajes, pelucas, réplicas de espadas, y mucho arte visual. En un salón contiguo unido mediante un gran corredor se encontraba el área de videojuegos, en donde diversas consolas de última generación ofrecían a los gamers la oportunidad de medirse con otros jugadores en los diferentes torneos y juegos amistosos que se desarrollaron.

Cerca de una docena de estaciones fueron distribuidas para desarrollar cómodamente el evento; 10 estaciones para vender toda la mercancía y productos del mundillo, otras cuatro estaciones dedicadas a los competidores de ilustraciones en donde pudieron con completa comodidad, y a la vista de toda la fanaticada desarrollar sus artes visuales, otro par de estaciones para las instalaciones de las consolas de video juegos. Cabe destacar la estación dedicada a la venta de mangas originales, la gran mayoría de la editorial española Planeta de Agostini. Pude contabilizar cerca de 50 ejemplares, destacando entre ellos: Yu-Gi-Oh¡, Demon Slayer, Tomie de Junsi Ito, Yu Yu Hakusho, One Puch man, entre otros. El manga está demostrando claramente ser un género literario de buena aceptación entre los lectores de nuestro país, y por supuesto en las diferentes ciudades y poblados de la península de Paraguaná se puede apreciar un creciente "amor" por el noveno arte que se produce en Japón. Tanto adultos como jóvenes son asiduos consumidores de los diferentes títulos, temas, géneros y tendencias del manga nipón. Creando prácticamente una "cultura Manga" y una verdadera racionalidad a la hora de escoger un libro para su disfrute. Las diferentes estaciones establecidas en el evento para la venta de manga así lo confirmaron.

Lo más destacable del evento fue el nivel participativo de la gente; mucha gente se animó a asistir al evento y participar en sus diferentes actividades programadas. Si el primer día el sitio estuvo a reventar, mayor fue la sorpresa al día siguiente, cuando el nivel de visitantes prácticamente duplicó teniendo que distribuir las estaciones tanto en la planta alta como en la baja para cubrir las necesidades de todos los aficionados presentes. Bastaba con entrar a algún establecimiento del centro comercial, por ejemplo a la panadería ubicada en el ala suroeste de la planta para denotar la gran cantidad de visitantes al evento. Es bien claro que el manga, el anime, la cultura japonesa y el mundo de la ilustración son tópicos para los otakus muy

atrayentes, y una gran oportunidad para conocer y socializar con otros del entorno. Demostrado el sábado donde prácticamente se evidenció una masividad en el público. Las estaciones rebosaban de gente amontonándose para poder apreciar y consumir parte del "merchandising" ofrecido.

Siguiendo con el reporte, nos encontramos con muchos fanáticos al Cosplay (disfraces de temática nipona) que entregaban vida al evento, y del cual cabe mencionar posaron amablemente para las fotografías de toda la fanaticada. De entre los diferentes Cosplays o disfraces que se presentaron al evento circularon una comparsa de personajes característicos de manga, anime y videojuegos figurando entre ellos; Harley Quenn, personajes de Minecraft, Attack on Titan, Super Mario Bross, Raven de los Jóvenes Titanes, Sakura Card Captor entre otros. Y precisamente fue el personaje femenino de Sakura Card Captor quien gano el concurso cosplay con la autora Daimaris Nuñez.

El equipo creativo de "Mini Mundo" se lució con su propuesta, pues sacaron toda una completa colección de figuras de superhéroes, destacando personajes de DC comics y Marvel comics, pero al estilo de Minecraft, en donde podían ser adquiridos estos curiosos modelitos cuya altura no excedía los 70 mm. También mostraron su clásico modelo de colección de pequeñas estatuillas o figurillas estáticas de un gran acabado en su modelado y pintura. Todo un arte. Piezas que se justifican para el coleccionismo, en lo personal me llamó poderosamente la atención la colección "casi completa" de los personajes de Caballeros del Zodiaco, curiosamente mostradas en su versión Chibi hermosamente montadas en plintos hexagonales. Repito, todo un arte, basta apreciar lo elaborado y detallista de sus armaduras. Además, pudimos disfrutar en su estación, por cierto, muy bien organizada y de una excelente instalación, de modelitos de peluche de unos 150 mm de altura de los personajes típicos del mundillo; Batman, Spiderman, Ironman, DeadPool entre otros.

Tuvimos la oportunidad de conocer la estación de un par de hermanas talentosas en la ilustración nipona que se hacen llamar Kyoto Plus. Una mesa repleta de gran cantidad de Fan art elaboradas por el equipo demuestran dicho talento. Posters y afiches a la venta para todos los fanáticos y consumidores de las artes gráficas, a un buen precio considerando el formato y la calidad de las ilustraciones, del papel e impresión. Del mismo modo visitamos las diferentes estaciones en donde se encontraban todos los participantes del concurso de dibujo para compartir con ellos y hacerles llegar nuestra cordial invitación para que su talento gráfico forme parte en un futuro cercano de las páginas de la revista ¡Hallaco¡

Si la directiva del centro comercial y los organizadores del evento son inteligentes, tomaran esta oportunidad como punta de lanza para futuras entregas. Debieron realizar extensas reuniones luego de realizada la convención para adquirir las experiencias acumuladas, tanto en los preparativos previos como en las lecciones aprendidas y mejores prácticas del propio evento en sus dos días y conformar estudios de debilidades y oportunidades. Inclusive me atrevo a decir que fue un evento de inspiración para otros grupos organizadores para crear sus propias convenciones en este mismo año y en otros espacios socio-culturales para ello. Es evidente después de todos estos años sin entregar una propuesta, cerca de siete años de su última entrega, sumada con la crisis de la pandemia que el evento Anime Kay se ha hecho más que un lugar de encuentro entre los aficionados a este género, su gran popularidad ha creado una impresionante reacción en cadena provocando que otros sectores quieran participar y formar parte del evento, o bien desarrollen para el presente año convenciones nuevas.

Impresiones de la convención Anime Kay

Enrique Acasio

MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO.

Por Enrique Acasio

CIELOS ARCANOS

Como entes que vivimos en la cotidianidad y el costumbrismo de las urbes y las grandes ciudades, raras o casi nunca disfrutamos del firmamento. Es muy extraño que alguna persona tome un pequeño espacio de su tiempo para buscar interpretar el ciclo celestial y emplearlo en su provecho o el de la colectividad. Caso muy opuesto podemos ver en nuestras sociedades rurales, producto tal vez de mantener las tradiciones y costumbres de antaño, inclusive de conocimientos ancestrales aborígenes. El campesino posee la gran habilidad de realizar una adecuada lectura de la bóveda celeste y poder así "acompasar" o armonizar con los diferentes ciclos de la naturaleza; ciclo hidrológico, temporada de caza y pesca, ciclo de siembra y cosecha, e inclusive el ciclo menstrual y el de gestación, tanto animal (ganado) como humana. Dicho conocimiento ancestral referido a los cielos arcanos se encuentra en su amplio repertorio de saberes. Son empleados en su quehacer diario y difundido de generación en generación: empleados como estructura calendárica para medir el tiempo, inclusive pueden medir con cierta precisión la hora según la proyección de su propia sombra según el lugar y la temporada. Pregúntele a un citadino "preparado profesional de una academia" lo que es el solsticio de verano y su aplicación en la vida cotidiana, y luego realice la misma pregunta a un campesino analfabeta de la sierra coriana, o de los altos paramos de Mérida por ejemplo. La respuesta que podrá obtener será completamente abismal, opuesta y el profesional quedaría empequeñecido ante la respuesta contundente y "sabia" del campesino.

Es comun en el Falcón de antaño orientarse e indicar pa' bajo hacia donde se oculta el Sol, es decir el poniente

Cuando un paraguayero de antaño veia aparecer la luna nueva en el horizonte debia rezar:

ILUSTRACIÓN CONSTRUCTIVA

LOBO TERRIBLE DE MUACO.

Por Osman Acasio.

Un lobo prehistórico identificado a través de sus huesos fósiles encontrados en la localidad de Muaco, Estado Falcón, Venezuela, muestra su aspecto gracias al paleoarte.

Gracias al paleoarte podemos dilucidar el aspecto que tenía un lobo prehistórico que habitó durante el periodo pleistoceno del Estado Falcón. El lobo corresponde a la especie Canis dirus Leidy, conocido como lobo gigante.

El lobo gigante o lobo terrible como también se le conoce es una especie de cánido extinto de gran tamaño que vivió desde América del Norte hasta las Pampas del centro de la Argentina durante el Pleistoceno. Su presencia en el Pleistoceno de Venezuela se conoce solo en la localidad de Muaco, en el Estado Falcón. Este cánido era mucho más robusto que sus parientes modernos, con un hocico alargado y mandíbulas muy potentes capaces de triturar huesos.

La reconstrucción fue elaborada por el paleoilustrador caraqueño Edwing Chávez Aponte en Abril de 2009 tomando como referencia el cráneo de un ejemplar procedente de la localidad de Muaco, Municipio Colina del Estado Falcón, Venezuela.

El paleoarte se define como la disciplina que permite reconstruir organismos extintos y ambientes desaparecidos, mediante el uso de técnicas como la ilustración, la infografía, la escultura y la animación. Para lograr una aproximación coherente entre la restauración artística y la realidad que se pretende recrear, el paleoartista debe basarse en la información biológica, ecológica, geológica y paleontológica disponible a partir del registro fósil, así como de las descripciones anatómicas, las publicaciones científicas y la opinión que puedan ofrecer los expertos en el área.

El trabajo de Aponte, referente al lobo gigante creado en 2009 fue editado para su publicación en el libro "Bestias prehistóricas de Venezuela. Colosos de la era del Hielo" (2016) de Jorge Carrillo Briceño impreso por Producción Editorial Río Verde/ Neoplastika.net. Caracas. Venezuela.

Una vez más, gracias al trabajo conjunto entre paleontólogos y paleoiluistradores, podemos comprender y entender un poco más del aspecto que tenían estas criaturas extintas y el mundo donde vivían. Una vez más, ciencia y arte se unen para revelar sus misterios.

NOTA DEL AUTOR:

Artículo publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómics el 1 de abril de 2016.

Figura 1. Restauración secuencial de rostro Canis dirus. Dibujo a lapiz y color en un cuarto de pliego de papel bond (32cm x 47cm) Autor: Edwin Orlando Chavez Aponte.

Figura 2. Reconstrucción del lobo prehistórico correspondiente a la especie Canis dirus, obra de Edwin Chavez en la siguiente página.

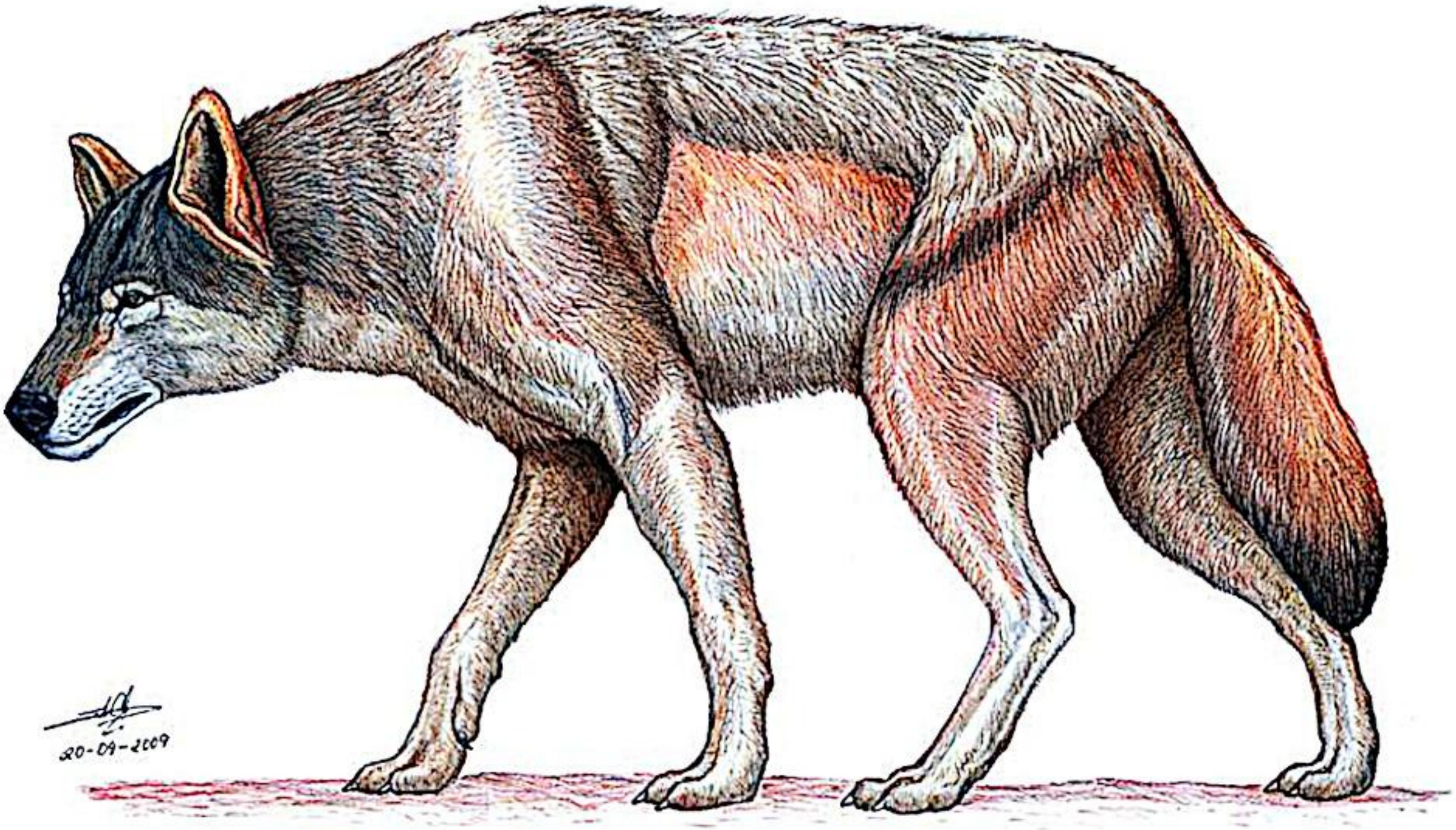
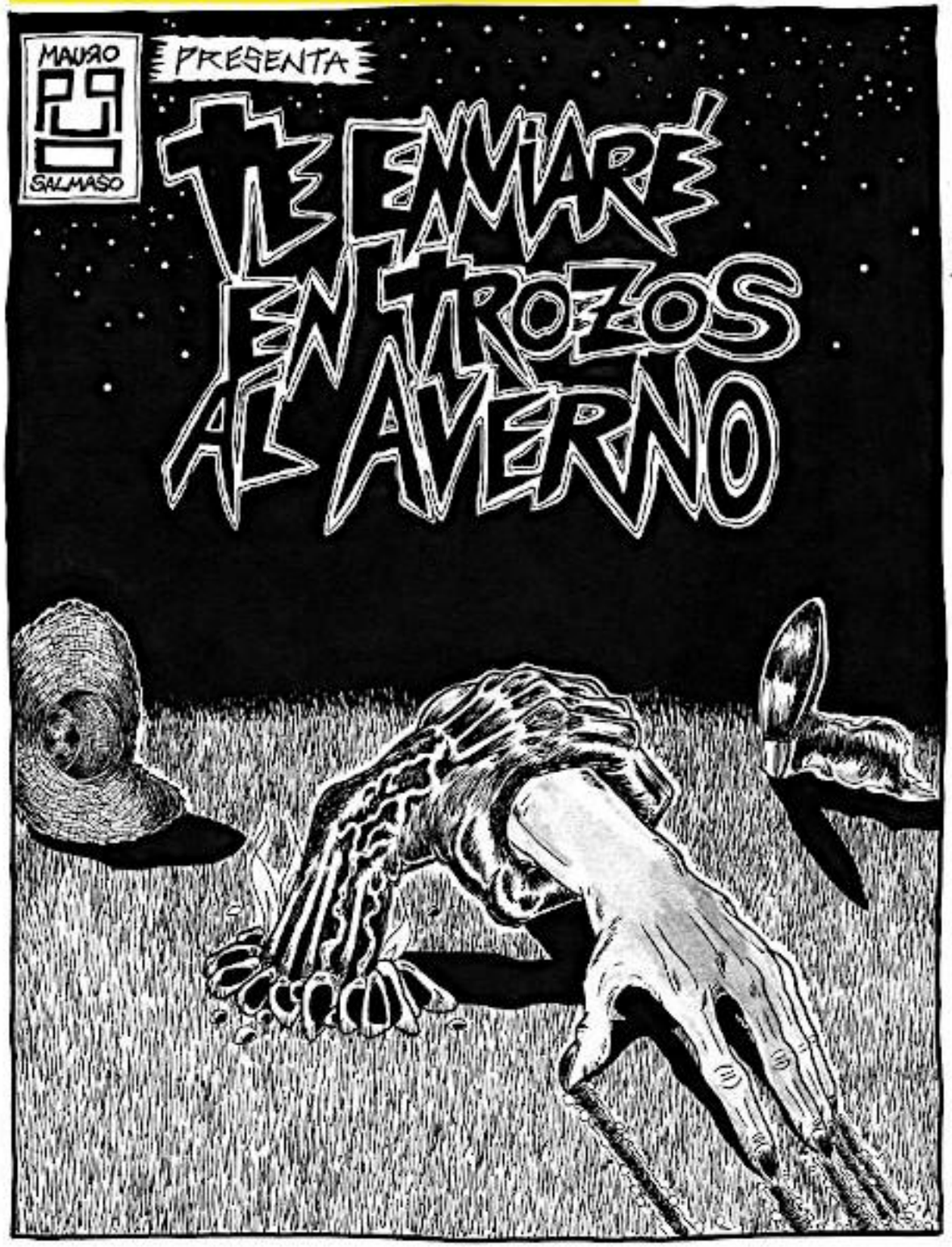
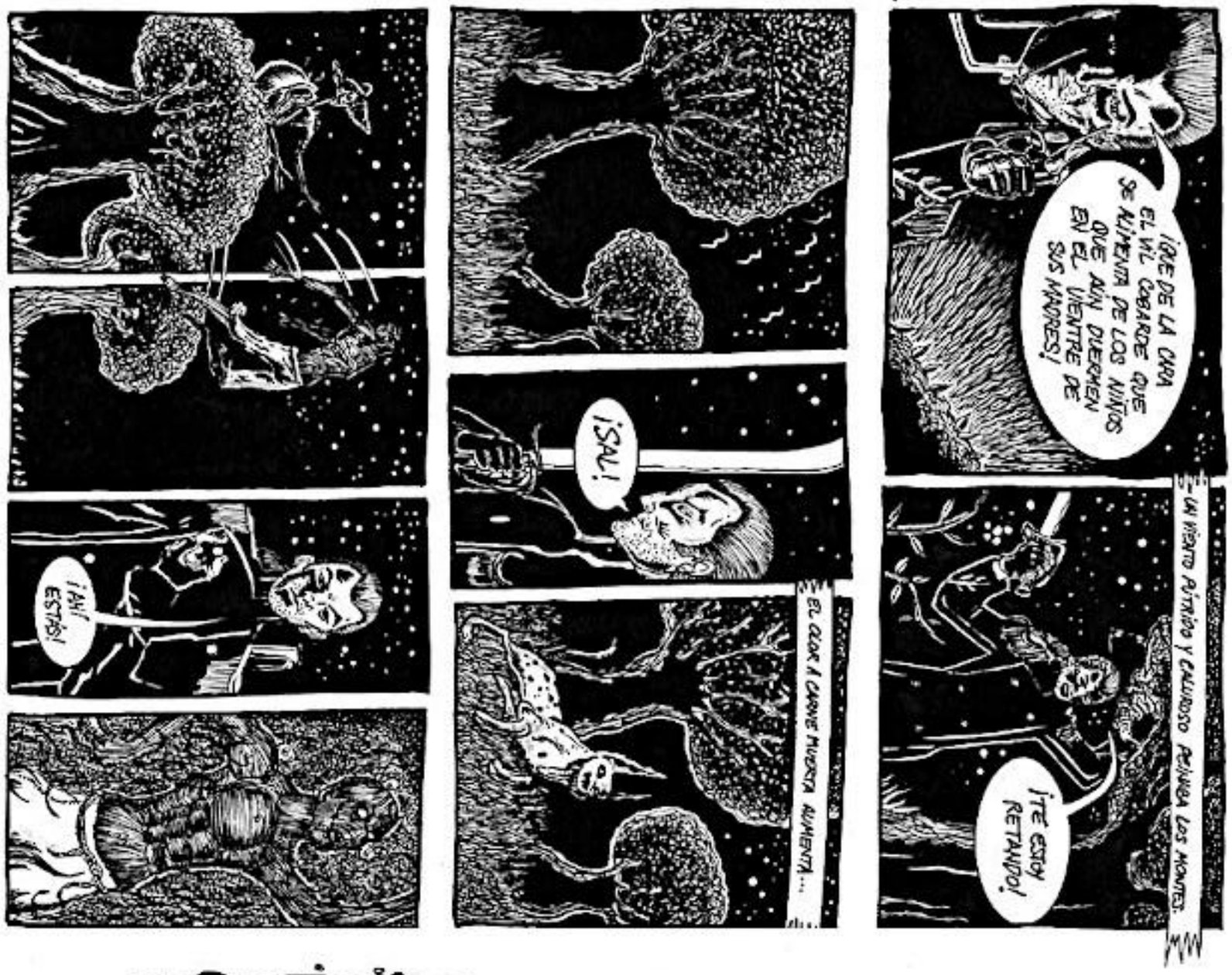


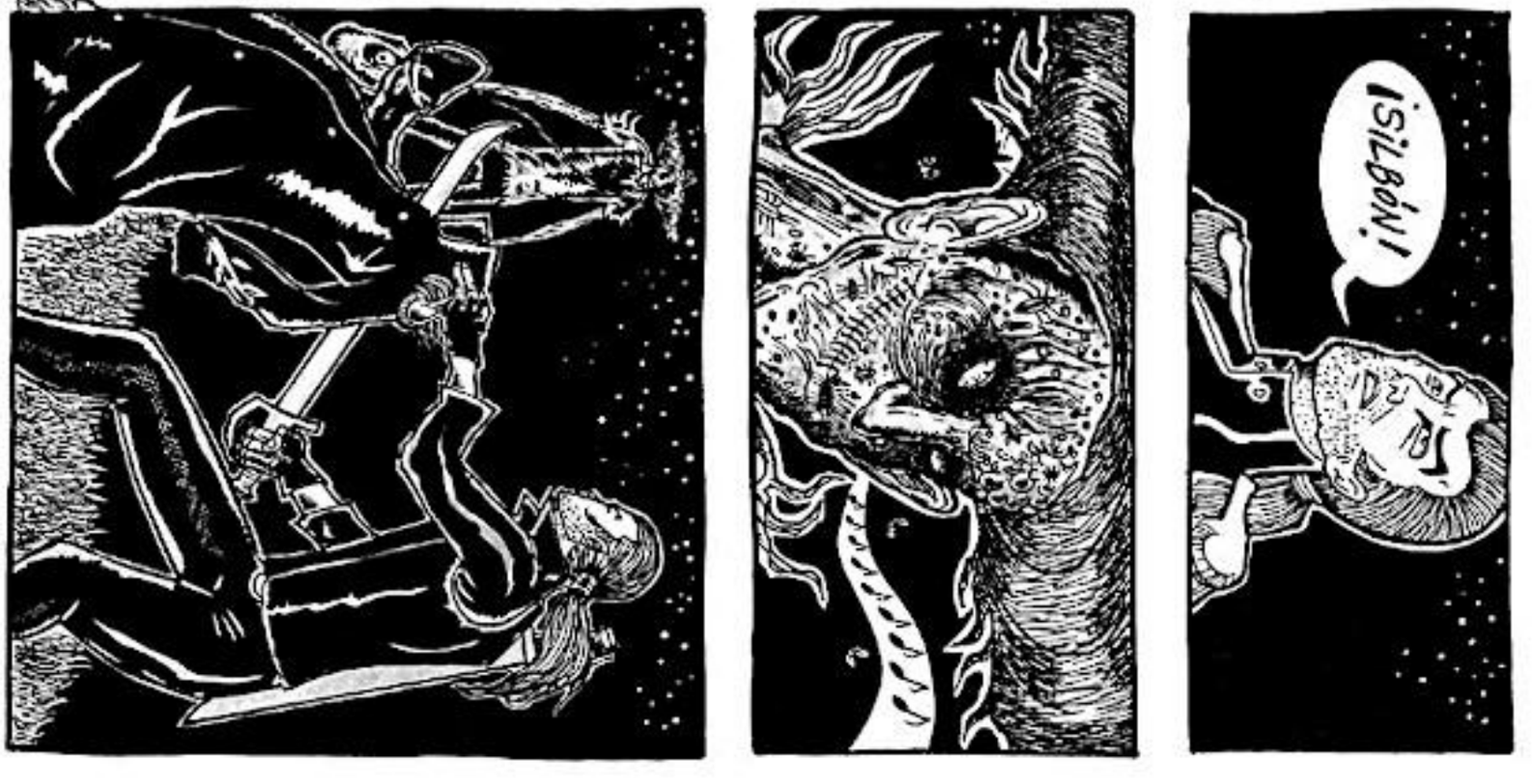
Figura 2. Restauración de la apariencia externa del "Lobo terrible", Canis dirus. Dibujo a color sobre un cuarto de pliego de papel bond blanco (32cm x 47 cm). Autor: Edwin Chavez.

CÓMIC DE AUTOR: PUPO.



Cómic de Mauro Salmaso como propuesta para el 2do Concurso Nacional de Cómic, convocada en 2013 por la extinta Venezuela en Cómics. Historieta ganadora del tercer lugar.


¡QUE DE LA CARA EL VIL COBARDE QUE SE ALIMENTA DE LOS NIÑOS QUE AÚN DUERMEN EN EL VIENTRE DE SUS MADRES!
¡TE ESTOY RETANDO!
¡SAL!
¡AH! ESTÁS!
EL OLOR A CARNE MUERTA ALIMENTA...


¡SILBÓN!

¡MIRANDA!

¡SUELTA!

Y ASÍ, ÁNGEL PUEBLO Y ÁNGEL PERRO QUEBRARON LAZOS DE LOS HEROES DEL ESPANTO...

VÁMONOS TURECO.

PROLOGUEANDO.

Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas o tomos compilatorios publicados en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para el cómic Yare volumen 2 (2021), de Danny Da Silva. Un cómic que puede encontrar en el portal panacómic.com, presto para su descarga libre y cuyo prólogo estuvo a cargo de Yuri José de Paz.

Con gran alegria escribo estas notas, para mi es un honor recibir esta invitación de Danny Da Silva, descendiente de portugueses, venezolano y residente alemán actualmente, artista del tatuaje y autor de cómics, con el cual compartí muchas andanzas hace años en el ámbito del rock en Venezuela, además compartimos esta pasión por el cómics. Es un orgullo tener en mis manos su obra: Yare.

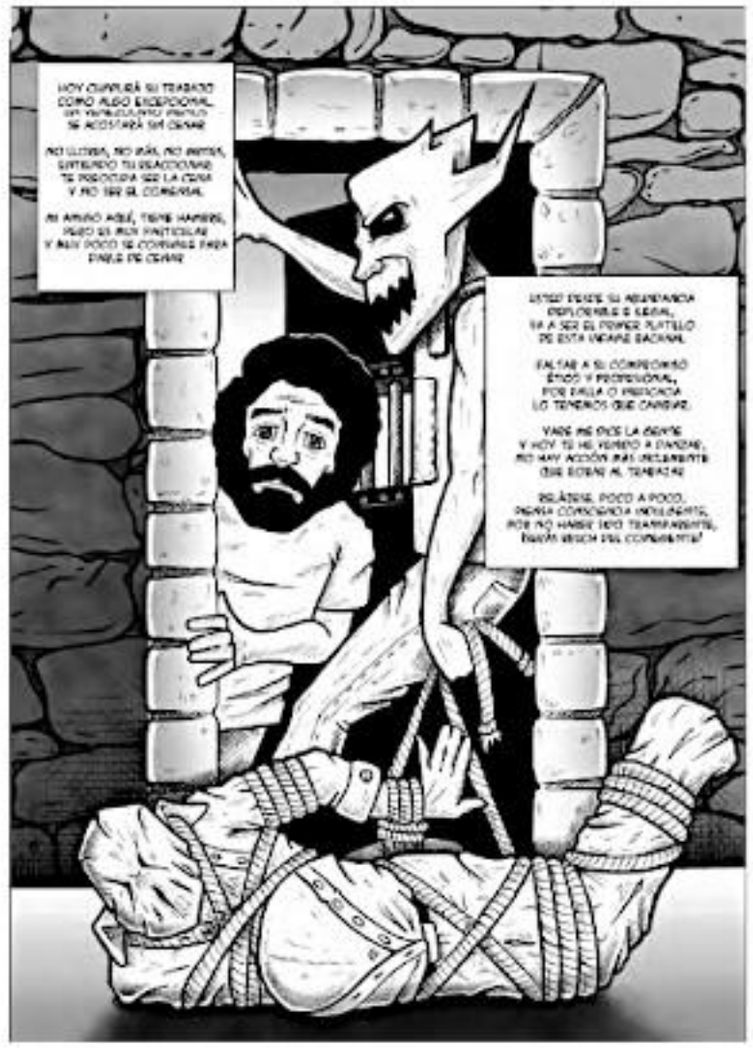
Este cómic que estás por leer, me sorprendió por la forma en la que está narrado, a través del personaje Don Natalio qué cuenta las aventuras a modo de tonada, coplas de la tradición llanera en Venezuela, esta vez en otro formato, el de noveno arte y además también vive en sus viñetas otro mito venezolano cómo lo es el de los Diablos Danzantes de Yare, convirtiéndolo en ese misterioso personaje a modo de antihéroe, de identidad desconocida, que usa una mascara de estos ya mencionados diablos, se dedica a buscar por mano propia la justicia, intentando escarmentar al injusto, al malechor. Las aventuras de Yare son contadas por este pintoresco y agraciado personaje al estilo llanero con liqui liqui y sombrero (Don Natalio) a unos jovenes que ávidamente lo escuchan, así que también está haciendo un homenaje al cuentacuentos, a la tradición oral.

También observo la forma en que ha evolucionado gráficamente desde su primera entrega, en este segundo acto se encuentra un trabajo más argado de acción visual sin perder los elementos del primero, estimulando la imaginación de los chicos a los que les cuenta esto dentro del argumento del cómic. Tú, lector de este cómic tambien te encontrarás varias interrogantes que surgen sobre YARE: ¿Es un personaje ficticio de Don Natalio para sus tonadas? ¿Una forma de desahogo? ¿Un personaje para invitar a reflexionar? ¿Realmente está narrando algo que está pasando? Descúbrelo.

No me queda más que invitarlos a disfrutar de esta segunda entrega, para quienes no han visto la primera, corre a buscarla, completar con ella para prepararse a esperar la tercera entrega... ¡Les adelanto que ya viene en camino!

Con ustedes, Yare.

Yuri Jose de Paz.
Barranquilla, 2021.



ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA. ALEJANDRO QUIÑONES-ALEX KNIGHT

1. Cuenta un poco sobre tus comienzos en el dibujo.

Desde niño tenía la creatividad para hacer cosas con el bolígrafo, lápices o marcadores, terminaba rayando cuanta revista o libro encontrase, ni las mesas y ni las paredes se salvaban, pero mis padres no hicieron nada como para canalizar mi inquietud hacia el dibujo y poder tener un desarrollo más temprano, en esa época crecí viendo el anime que se transmitía en los 80s y fue un gran impacto total en mi psique y eso hizo solo condicionar mi inclinación hacia ello. Mis hermanos diferían de mi decisión de irme por el dibujo porque era un niño y hablaban mal de las carreras afines pero nunca de las posibilidades que podría lograr a futuro. Paso el tiempo y comencé de lleno cuando ya estaba en la universidad con tan solo 16 años, ya que me sentía inconforme con mi paso por las aulas de ingeniería y eso me hizo sentir incómodo y frustrado, desde ese entonces ya tenía las ganas de hacer algo con el dibujo, sin embargo, no tenía conocimientos o la destreza suficiente para encarar mi entrada en el mundillo, simplemente me fui de frente, la suerte estaba echada pero mis padres y mis hermanos recibieron con decepción mi rumbo, me dijeron que no lo lograría y que solo sería tiempo y dinero mal invertido en algo que no iba a producir. Pero eso no me evito de seguir adelante no importando lo que me tomara continuaría dibujando y eso fue lo que empezó a ir definiendo lo que me llevaría a ser lo que soy ahora, fue más la persistencia y el rebelarse ante el estatus quo de la sociedad y mi familia en aquel entonces lo cual eso fijo las bases de mis virtudes en el trabajo. Para mí el dibujo es más que una profesión, es un portal a otro mundo que solo uno puede construir y que otros pueden ser partícipes siendo espectadores de algo maravilloso y que puede llevar la imaginación hacia rincones inimaginados.

2. En la actualidad ¿en qué categoría te definirías como artista: semi-profesional o profesional?

Me considero profesional, ya que he trabajado por años siendo freelancer y ahora actualmente comparto mí tiempo también como Artista 2D para Softars logrando experiencia en varias áreas como Ilustrador, Artista de Comics, Artista de Storyboard, Artista de Conceptos, Diseñador de Personajes, Diseñador de Elementos o Props, Diseñador de Escenarios o Fondos y ahora incursionando en la animación 2D aparte que he impartido talleres y cursos durante 10 años. También he tenido trabajo como Diseñador Gráfico y eso refuerza todo lo que he logrado, sin embargo, uno debe seguir siendo estudiante de corazón con una sed insaciable por saber más y más, ya que el aprendizaje nunca termina y menos para un ilustrador, siempre habrán personas que te enseñen en el camino así tengas más experiencia que los demás pero siempre habrá alguien que te dé consejo o te haga un aporte aunque sea pequeño para mejorar tu capacidad como profesional y también como persona.

3. Como muchos aficionados al comienzo, ¿al principio dedicaste tiempo a los Fanarts?

Si por supuesto, uno siempre comienza por lo que más uno lo apasiona, es siempre la característica que más se nota en un principiante, cuando se es fanático deseas hacer los personajes que más te han gustado en la vida y hacerlos interactuar no solo contigo sino con algún personaje original que uno mismo crea para que aparezca delante de tu adorado personaje, pero ahora con el paso del tiempo las enseñanzas te hacen buscar más por originalidad y por crear tu propio universo de personajes que te hagan crear un contenido mucho más atractivo a las nuevas generaciones y que puedan crecer de la mano contigo. En el momento todo tiene su tiempo cuando cruzas el umbral de dedicarte al 100% de lleno a esto, debes de separar tu deseo de hacer fanarts de lleno para crear material nuevo, eso es lo que te definirá y te represente. Yo lo llamo "El divorcio del fanático", ya que es un momento en el que estas ante una decisión trascendental, en el que para dedicarte de lleno a esta profesión debes de hacer a un lado tu yo fanático (sea fan, el ultra, otaku, friki) pero no todos eligen hacerlo, yo si lo hice porque me gusta hacer cosas diferentes y nuevas aunque hago un fanart de cuando en vez, no es todo el tiempo pero es bueno siempre reinventarse o volver a aquellas historias con las que empezaste a hacer fanarts y te vuelve a cargar de nuevas ideas para seguir creando nuevo contenido.

4. ¿Qué influencias has tenido?

Las influencias que he tenido han sido varias con el paso del tiempo, los estilos abundaban y era difícil para mí poder definir cuál ha sido el que más impacto en mi mente cabe recalcar que no conocía sus nombres hasta ya finales del siglo cuando Dokan nos empezó a instruir sobre el mundillo y sus responsables. En un principio el estilo de Buichi Terasawa con Cobra fue el primero que más me marco por sus personajes femeninos exuberantes y sus historias de piratas espaciales y del caradura de Cobra que fue un personaje que dejo una huella profunda en mi retina, Go Nagai con Mazinger Z, Gran Mazinger y Grandizer fue el gran arquitecto y señor de los robots seguido por Haruhiko Mikimoto (Macros acá en Occidente es Robotech) con la fineza

de diseño de los personajes y tambien Osamu Tezuka con Astroboy de 1980 que me llamo la atención. Pero las que han definido mi estilo de dibujo son Kenichi Sonoda, Kousuke Fujishima Akemi Takada, Yoshisuki Sadamoto y Katsuhiro Otomo. La inspiración de estilos de todos ellos moldeó el estilo que poseo actualmente.

5. ¿Consideras que te has identificado o te identificas con un estilo o una tendencia en particular?

Me identifico siempre con un estilo shonen retro de finales de los 80s y mediados de los 90s digamos que es por el uso de elementos que en particular son, la atención a los detalles, el ritmo de la imagen, el color y el carisma de los personajes y su rol en su entorno.

6. ¿Consideras que con el paso del tiempo has podido desarrollar tu propio estilo de dibujo, original y que no tenga características que puedan recordar o sugerir a otros artistas o estilos conocidos?

Realmente sí, he desarrollado un estilo de una característica muy única de mí, sin embargo hay veces que la gente cuando ve alguna ilustración les trae recuerdos de otras ilustraciones o de algún personaje o manga o anime que les llamo la atención en ese momento.

7. ¿Qué te inspiró a dedicarte seriamente a desarrollar tu talento para dibujar?

Me inspiro el hecho de querer dibujar historias de ciencia-ficción y de aventuras como la de una invasión de una raza alienígena que venía de otro cuadrante al sistema solar o la de un mega rally por todo el planeta, realmente quería contar algo que tal vez nadie haya visto. Y eso me hizo imaginar algunas de ellas que podrían ser de sumo agrado y de gran interés en el público, más porque quería crear historias largas pero con excelentes cliffhangers.

8. En cuanto al manganime y el comic occidental ¿Te consideras en la actualidad un mangaka o un dibujante de comic?

Una vez me pregunte eso, y le pregunte en una de mis breves conversaciones al difunto artista argentino Walther Taborda, él era todo un genio, le hice esa misma pregunta. ¿Era mejor por cuestiones de ubicación geográfica o por el estilo de dibujo llamarse Mangaka o Artista de Comics? Y me contesto: -Yo soy Mangaka porque dibujo al estilo manga japonés y vivo de ello. Aunque publique en Europa y no en Japón, mi estilo es manga. Y el dibujaba Seinen soberbiamente. Además que el hizo unos números de la nueva saga del Eternauta (Ya son viejos hoy en dia). A decir verdad yo podría decirme Mangaka pero no de momento, porque no he publicado ni estoy viviendo de ello. Actualmente me considero es Artista e Ilustrador 2D. Que mi estilo es Manga. Si lo es. Pero no he publicado desde hace mucho. No obstante eso pronto cambiara este año.

9. Actualmente ¿tienes algún artista del manga o del comic al que más admires?

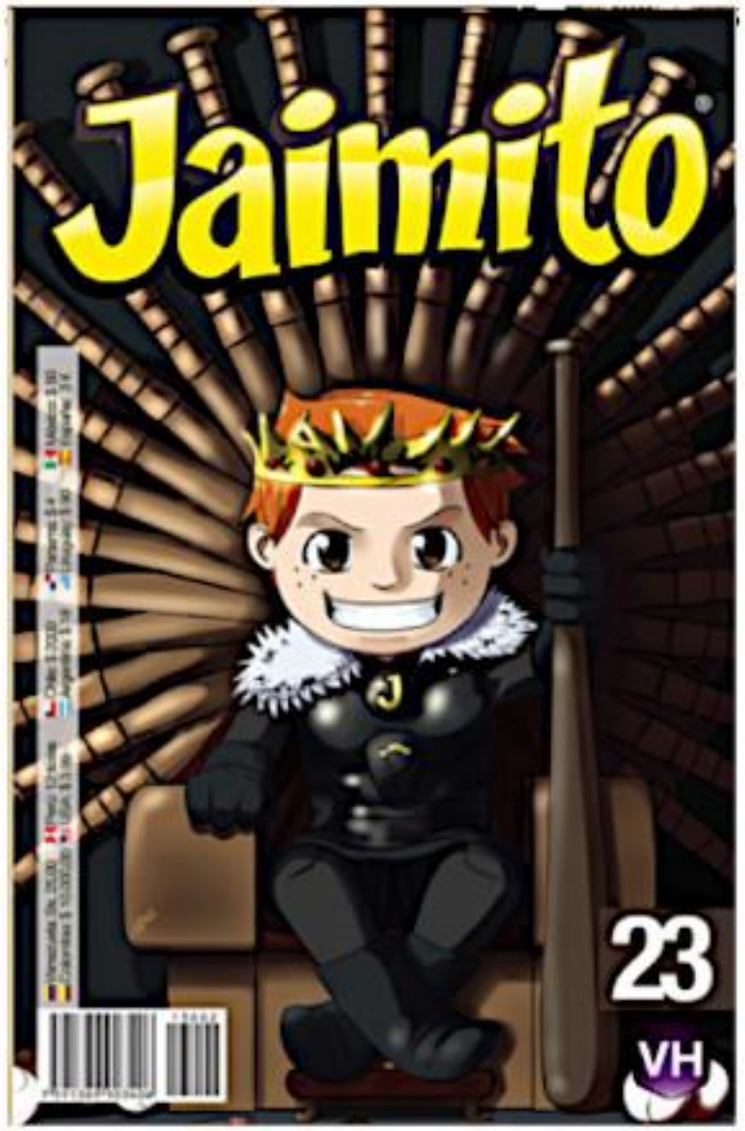
Si, de hecho son 5 personas que admiro y respeto demasiado, ellos son: Kim Jung Gi, Jake Parker, Omar Dogan, Kenichi Sonoda y Mark Crilley.

10. ¿Tienes alguna experiencia de publicación formal de tu trabajo de arte?

De hecho si he publicado para Biblioteca Ayacucho, Funvisis, VH Producciones con Jaimito, Venezuela en Comics, Zuplemento, Coffee-Party de Nao Yazawa (Wedding Peach).

11. ¿Cómo te llegó la oportunidad?

Bueno las oportunidades que se presentaron fueron más que todo gracias a las redes sociales y también que asistí a convenciones grandes como la Caracas Comic Con, con las que me ayudaron a darme a conocer, no solo ello también conocí a varios grupos de ilustración y también del comic venezolano en las que me ayudaron a forjarme una visión más amplia de toda la comunidad y a desarrollar una buena



amistad con muchos artistas de distintos estilos y corrientes.

12. Eres un artista sino completamente establecido entonces con una trayectoria destacable en el mundo de dibujo de historietas dado que ya es posible seguir tu trabajo en redes sociales y en plataformas especializadas ¿consideras que según lo que ya te has hecho conocer en estos momentos puedes ya vivir de tu talento?

Actualmente si vivo de mi talento, gracias a que siempre he estado abierto a las posibilidades de desarrollarme en cualquier área del dibujo bien sea para la ilustración, el comic, los videojuegos y la animación. Lo que importa es que puedas ir cubriendo espacios para tener mayores posibilidades de obtener comisiones o trabajo posible.

– Redes sociales:
Twitter: alexknight_
Instagram: alexknightarts
Facebook: Alex Knight Artworks
Youtube: Alex Knight Artworks

– Sitio Web:
http://www.alexknight.deviantart.com

NOTA DE LA ENTREVISTA:

Entrevista realizada a Alejandro Quiñones - Alex Knight, publicada originalmente en el portal web otakusenvenezuela.wordpress.

MÁS INFORMACIÓN:

Puedes leer la entrevista completa en la comunidad de otakus en Venezuela y su portal otakusenvenezuela.wordpress.com

SU NOMBRE ES KRITA.

Por Osman Acasio.

Existe un software con el que podemos nosotros los historietistas crear contenido de cómics. Su nombre es Krita. Y lo mejor de todo: es un software libre totalmente gratis.

Krita, al igual que muchos softwares libres existente, siempre ha acarreado un estigma entre los artistas digitales. Muchos creen que su condición de gratuidad la hace desmerecedora de las cualidades que posee, mientras que es posible que otros conozcan su enorme gama de herramientas y potencial, pero sigan con algún software privativo similar solo porque es lo que hace todo el mundo, y piensa que hacer algo distinto sería poco profesional.

Este análisis se centra en la relevancia de Krita como programa ideal para un entorno profesional dedicado al arte digital.

Liberado por primera vez hace más o menos unos 17 años, Krita desde sus comienos fue planteado como todo un proyecto ambicioso. Con el correr de los años y con el aporte de muchos colaboradores entendidos en la materia de la programación, el software se ha consolidado el día de hoy como una seria alternativa al Painter de Corel, o al Paint Tool SAI. Y lo mejor de todo, totalmente libre para su descarga y uso.

Su interfaz es totalmente intuitiva y familiar para aquellos que hayan usado Painter o Photoshop: herramientas a la izquierda, texturas y gradientes en la parte superior, triangulo selector de color, y estilos de brochas de pintura a la derecha. Y al igual que Painter, Krita cuenta con multiples brochas para escoger a la hora de pintar nuestras obras digitales. Además, es totalmente compatible con cualquier tableta de dibujar.

Pensado para los artistas que quieran explayarse en la elaboración de pinturas digitales, Krita tambien está pensado para los historietistas creadores de contenido de cómics. El software cuenta con plantillas previas de cómicbooks para comenzar a maquetar un proyecto de cómic desde el inicio. Desde plantillas para cómics estilo americano, europeo o manga japonés.

En resumen de cuentas, bien podríamos decir que Krita es un claro ejemplo de lo que es posible cuando un grupo de entusiastas del arte digital se juntan para trabajar en algo que los apasiona, y lo mejor de todo ese esfuerzo conjunto es la obtención de un software libre e independiente de buena calidad. Le pueden echar un vistazo y descargarlo a través de su página web: www.krita.org.

NOTA DEL AUTOR:

Articulo publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómics, en enero de 2015.

DE HÉROES ALIENADOS A ÍCONOS DEL CÓMIC LATINOAMERICANO.
UN RECUENTO DE TODOS ESOS HÉROES DEL AYER.

Por John Mulder.

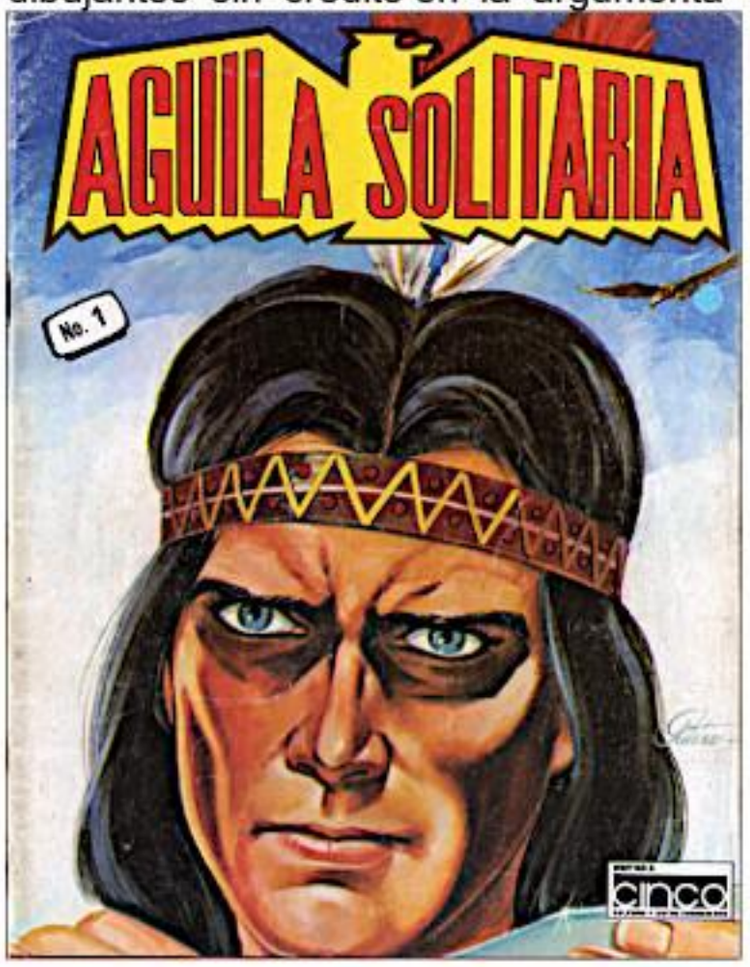
Articulo publicado originalmente en la revista Etnica (2012), editada por Edixón Rodríguez.

"Por el cómic uno vive y por ahí uno muere", fueron las palabras que me escribió en un papel el desaparecido Carlos Trillo, cuando vino a Venezuela y tuvimos la suerte de poderlo conocer y compartir con su persona, quedando como un grato recuerdo de que se vive por el cómic aunque siempre es difícil decir que se vive del cómic como tal.

Con ello la movida del cómic nacional ha agarrado alto vuelo recientemente más que todo debido al impulso recibido de las tecnologías que han acortado puentes y tejido una red de amigos y fans del cómics y la historieta, que cada día se hace más grande incluso en Venezuela, donde podemos estar en contacto por algún medio electrónico o vía telefónica, pues la movida cada día crece más, como crecen algunos héroes que tuvieron de alguna manera una influencia alienada, pero que fueron exitosos de alguna manera en el mercado de la historieta latinoamericana y creando esa diáspora entre nuestros hermanos de tinta, como los he podido conocer a lo largo de mi devenir por el mundo del suplemento en mi país, y que me han llevado en un viaje por mundos ficticios y fantásticos, a héroes de fantasia heroica, ladrones elegantes, robots justicieros y hasta llaneras vengadoras.

ÁGUILA SOLITARIA; EL OESTE PUEDE SER UN LUGAR LLENO DE ELEMENTOS FANTÁSTICOS.

En la época de las múltiples reimpresiones de materiales que llegaron a nuestro país se encontraba títulos con cierta popularidad como Águila Solitaria, la historia de un guerrero indio que era el último sobreviviente de su tribu a lo Conan, que es criado por un águila y aprende a volar lanzán dose a una aventura a lo largo del oeste mexicano, llevando su justicia contra los criminales hombres blancos y un montón de criaturas que incluían desde centauros hasta hombres lobos, los Taka-Kubis, personajes creado s por la mente de Víctor Fox, seudónimo con el cual firmaba sus obras Héctor González Dueñas, y un montón de dibujantes sin crédito en la argumentación. Se publicaron 874 números por Editorial RaCaNa de México en 1976, y en 1979, Editorial Cinco de Colombia reeditó la serie para Suramérica alcanzando 759 números antes de desaparecer a mediados de los años ochenta, con una trama que nos llevaba al camino de la venganza de Águila Solitaria en contra del asesino de toda su tribu, el malísimo Rocky Morgan. Águila Solitaria iba por las llanuras del Oeste mexicano repartiendo su particular estilo de justicia alada bajo el lema de "Vencer o morir es la ley de su raza", teniendo como ayudantes a sus fieles animales Pinto El Caballo y Loki el Águila, y a su pareja e hijo, Shiu y Kei respectivamente quienes también se metian en líos. La historieta como tal tenía hermosas portadas a color firmadas por González, quien hiciera además portadas para Kalimán y Orión y sus interiores venían en el clásico y ya reconocido color sepia de la época, y sin nada que envidiarle a las aventuras vaqueras provenientes de Gringolandia.



ZOR Y LOS INVENCIBLES, AVENTURAS INFANTILES EN TIEMPOS A GO-GO.

Por otro lado en México nacía en 1926 el artista Oscar González Guerrero, director de arte de la Editorial Editormex, cocreador de uno de los personajes más bizarros que he visto como es Hermelinda Linda, la Bruja; tambien manejaba títulos como lás aventuras de Capulina, o Burrerias. En 1962 creaba los diseños para que Ángel Hernández (+) dibujara y escribiera una serie, que me recordaba algunos títulos como Los Imposibles o Frankenstein Jr, de Hanna- Barbera, aunque estas series son cuatro años posteriores al título en cuestión. "Zor y Los Invencibles" estaba dirigido a un

público infantil, con aventuras ligeras, villanos espaciales, juguetes malosos manejados de forma cándida, que se mantuvo un tiempo y nos deleitó con las aventuras de Tito, Paty y Pipo, quienes se convertían en los justicieros General Megatón, Capitana Galaxia y Sargento Neutrino, y con la ayuda de su robot Zor, vivia n aventuras entretenidas para la época, y que por este medio eran vehículos de desarrollo de la creatividad para los más chicos, en tiempos cuando el a Go-Go era la tónica. A la fecha seguimos esperando que la Editorial Ka-Boom saque una nueva versión de las aventuras de tan recordados personajes.

LA LLANERA VENGADORA: "JUSTICIA EN CARCOCHITA"

Muchos conocen al Llanero Solitario como héroe enmascarado y clásico del viejo Oeste, pero sabían que en Latinoamérica se publicó uno de esos títulos que emulaban a un personaje como Águila Solitaria. Este fue un título algo weird, basado en la imagen de la actriz mexicana Flor Silvestre , y que se llamaba "La Llanera Vengadora" quien repartía justicia en el poblado de "Las Cruces a bordo de su fiel motoneta Carcochita", y con la ayuda de su hermano Fausto, repartía justicia a dos tablas. Basado en en Lone Ranger y uno de esos títulos curiosos de historietas que sobre la base de héroes alienados, se hacían de este lado tomando algunos de sus elementos, llevándolos a las masas, por la Editorial Ediciones Latinoaméricanas. Es Don Salvador Lavalle (quien dibujó a Conan, aunque no lo crean sin salir de México; lean más adelante) quien se encargaba del arte

de la serie, teniendo enfrentamientos con personajes que parecían sacados de historias de Spirit. Lavalle tambien trabajó en títulos como Rolando El Rabioso, una parodia del Príncipe Valiente, título que se publicaba en la revista Chamaco desde 1939 y que tomara don Lavalle luego de la muerte de su creador Gaspar Bolaños Villaseñor en 1974. Lavalle tambien trabajó en el título "Mil Chistes" además de junto al desaparecido Rafael Silva Quiroz hicieron la parodia de Tarzán, "Changoo el rey de los monos", para Editorial JOMA.

DE CÓMO EL BÁRBARO MÁS FAMOSO DE LOS CÓMICS AFILÓ SU ESPADA EN LATINOAMÉRICA PRIMERO.

Pues si el Bárbaro más famoso de los cómics empezó su andar por tierras mexicanas como una de esas rareas que encontramos en los personajes alienados y triunfadores de la historieta latinamericana, así en 1953, dentro de la revista Cuentos del Abuelito se presenta: "La Reina de La Costa Negra", con dibujos tambien de Salvador H. Lavalle. La misma tuvo tanto éxito que se publicó luego con su título durante unos ocho números, para que más tarde se reimprimiera entre 1965 y 1967, llegando a la respetable cantidad de sesenta números publicados. Teniendo entre otras cosas curiosas a un Conan rubio, simil del primer Bárbaro de los cómics como lo fue Crom El Bárbaro, creación de Gardner Fox. Cómo llego este título a ser p ublicado en tierras aztecas la cosa es sumamente curiosa, ya que desde 1930 la industria mexicana se había puesto las pilas con las publicaciones autóctonas basadas en temas como el humor, la aventura y la fantasía. Así don José Mateo fundó una editorial que se llamó JOMA, (sus iniciales); esta editorial de la ciudad de México publicaba series de calidad menor acorde con su nivel y producción, donde uno de los dibujantes principales era Lavalle, quien al ver que este título podría atraer lectores, y más con la moda de la Viking Fantasy de la época, nos entregó a un Conan güero, y con casco cornudo cual vikingo, pero referido dentro de la historieta como un cimmeriano, además de Belit, personaje principal con algunas otras adaptaciones de los personajes de Howard, todo ello saltándose los derechos de la obra original, ya que en el Norte nunca se enteraron de esta publicación que fue un acierto contando con el arte del referido Lavalle y los guiones de Riol de Man, quizás algún anagrama de Manuel de los Rios, quién sabe; pero bueno, son meras suposiciones

personales. Al final estas aventuras, que aunque son curiosas para los aficionados al cimmeriano, tenían un trazo que quizás por apuros de entregas eran algo rígidos y con muchos detalles que no permitían lucirse mucho.

Desde luego, la obra no es más que un objeto curioso, con alto coste llamativo. No obstante, es la primera adaptación acreditada de onnan al cómic y que seguro sería un buen bocado para los fans del Bárbaro más rudo de todos y que también afiló su espada en la tierra de la serpiente emplumada.

DE LADRÓN INESCRUPULOSO A AMENAZA ELEGANTE.

Otro de los personajes rocambolescos que cruzó el mundo del cómic latinoamericano fue un personaje que se creara en 1911 por obra de un par de franceses: Pierre Souvestre y Marcel Allain, quienes le dieron vida a este personaje para un editor llamado Arthur Legard, y tuvieron un gran ´exito con el mismo durante casi tres años, hasta que Souvestre muere y sus aventuras se interrumpen una docena de años hasta que Allain retoma el personaje y con él regresa su popularidad y las aventuras del archiduque Jean de North, como era su álter ego, que en sus inicios era muy diferente del Fantomas que conocimos de este lado del continente, éra un criminal nato, y asesino frio que disfrutaba con la muerte de sus enemigos, al punto de no tener moral para sus fechorías, y cuya apariencia se acerca más a la de Raffles que a la de nuestro ladrón enmascarado, vistiendo de forma mandrakiana con una máscara de dominó. Con ello vino su éxito máximo en los medios, como la televisión, el cine y hasta el teatro, siendo recordadas sus películas de los años sesenta, muy en la tónica de las películas de espias y comedia de la época. Este personaje se publica en Latinoamérica dentro de las páginas de la revista Paquín, pero su entrada a la cultura pop llega cuando el número 103 de la revista Tesoros de Cuentos Clásicos que publicaba la editorial sagrada que era Novaro de marzo del 66. Estas aventuras de Fantomas eran en cierto modo muy similares a sus historias originales aunque un poco más edulcoradas, y durante 33 números esta revista presentó aventuras del personaje, hasta que obtuvo su propio título “Fantomas La Amenaza Elegante”, con la diferencia de que usaba una máscara blanca que le cubría el rostro muy similar a la del personaje del fummeti “Diabolik”. Este nuevo Fantomas era un ladrón con sentido social, que robaba para apoyar obras de caridad y para sostener su imperio tecnológico, que a lo largo de su existencia se convirtió en una de esas historietas de lujo, creado en 1969 por Guillermo Mendizábal y el artista Rubén Lara, y contando con un re parto muy llamativo como el profesor Semo y su robot C-19, siempre muy divertido de leer y por si fuera poco acompañado de

unas ayudantes rebosantes de belleza, identificadas con los nombres del zodíaco, más la bellísima Andrómeda. Conformaban un reparto que tenía chispa, agregándole a la mezcla de la némesis de Fantomas al inspector Gerard.

A raíz de las típicas desaveniencias entre creadores y editoriales, Lara y Mendizábal salen del cómic y entran como guionistas Gerardo de la Torre y Gonzalo Martre, y en el dibujo Víctor Cruz, ayudante de Rubén Lara, quien es contratado para que trace las aventuras de Fantomas. Cruz copió con decoro el trabajo de Lara, pero jamás lo superó. Rubén Lara en realidad era un dibujante con mucho talento y dejó su marca en el medio. Los otros guionistas se retiran a lo largo del tiempo, quedando en Martre la rienda de la historieta, metiéndole más de su visión, siendo, junto a Mendizábal, los autores más importantes dentro del mito del personaje. Este realiza en el número 200 un experimento titulado "La inteligencia en llamas", donde usó la imagen de cuatro escritores famosos entre ellos Julio Cortazar, quien acepta al uso de su imagen a cambio de que le dejaran utilizar al personaje en una obra suya. Así nacce una pieza conocida como "Fantomas contra los vampiros multinacionales", una pieza muy interesante y que forma parte de la hiastoria de este personaje ya de culto para los seguidores de la historieta l atin oamericana. Pero el enemigo más intenso del personaje era el padre tiempo, y en 1978 Cardona Peña se retira de Novaro, editorial cada vez más aquejada por la situación económica, y es reemplazado por Raúl Navarrete, que

choca con Martre por tener puntos de vista contrarios y entoncces Martre renuncia, siendo reemplazado por un montón de guionistas quedandoles grande el personaje, y el mismo entró en decadencia, aumentada por la crisis que redujo los títulos a la mitad hasta el final de la Editorial. Entre los dibujantes de Fantomas aparte de Cruz, tuvo por un tiempo los dibujos preciosos de Gonzalo Mayo, pero a la mayoría, acostumbrada al dibujo plano de Cruz, no les agradó. También estuvieron Héctor Cruz, hermano de Víctor, Jorge Morqueno, Arnulfo Sánchez, y algunos dibujantes peruanos como Alberto Ñique, entre otros. A finales de los años ochenta la Editorial Vid publicó nuevas aventuras del personaje pero no tuvo éxito, cerrando así el devenir de una de las pocas publicaciones latinoaméricanas que se hacía enteramente a todo color.

Son personajes exitosos en la historia del cómic latinoamericano con órigenes extranjeros, pero que debido al talento hispanoamericano, nos quedan como parte de lo grande y bella que es la cultura del cómic latinoamericano que debemos recuperar y traerla a las nuevas generaciones para que tengan acceso a esa tinta que han dejado regada a lo largo de un siglo muchos de estos personajes transgresores de las modas ajaponadas y el tiempo.

CÓMIC DE CULTO:
DÉCADA DE LOS 80

Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz U. publicado en la revista Clips Número 7.

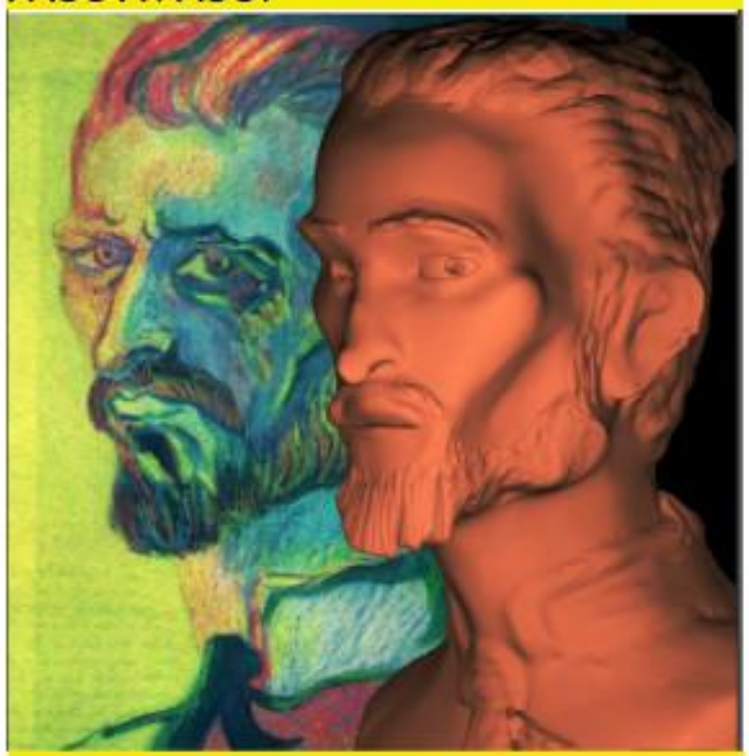
Restauración, diagramación y lettering a cargo del historietista Acasio, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto.

YARBA, AUN USANDO TODAS SUS FUERZAS. NO RESISTE POR MUCHO TIEMPO LA GRAN PRESION DEL TENTACULO ...
... QUEDANDO SEMI-INCONSIENTE. EL PEQUEÑO DROPO, SE ENROSCA Y GIRANDO A GRAN VELOCIDAD, CORTA EL TENTACULO.
NO... NO PU...EDO MAS...
CRRYYCH!
¡LIBRE!
AAAGG!
KUSA-NOVOC, ENFURECIDO ATACA.
GGUUSS!
CRAS!
EL TECHO ES MUY DEBIL ...
GGUUSS!
¡UPST!
TRAF!
LA UNICA MANERA DE DESTRUIRLO... ES SEPULTANDOLO

Y LO LOGRARE ENFURECIENDOLO AUN MAS!
17. Ramón Vargas U.
EMPLEANDO SU FUERZA EXTRAORDINARIA, ROMPE UNA ESTALAGMITA...
CRAC!
ZZZ
Y LA ARROJA CONTRA EL MONSTRUO.
TASC!
AAGG!
TOUUNGG!
CRRA!
18. Ramón Vargas U.

BRUMM
PEQUEÑO, ¡ES HORA DE IRNOS! ANTES QUE EL TECHO ...
BRUM
...¡SE DESPLOME!
CONTINUARA...

PASO A PASO.



ESCULPIENDO ARCILLA VIRTUAL. RECREANDO EL ARTE DE UN PINTOR.

Por Osman Acasio

SOBRE EL ESCULPIDO DIGITAL.

Artistas del modelado 3D están incorporando en su flujo de trabajo diario el esculpido digital como técnica de modelado. El esculpido digital es el arte de manipular un objeto 3D (mesh) con brochas digitales usando software en sustitución de una arcilla real. Este método de modelado supone una ventaja en el flujo de trabajo del modelador por su utilidad práctica, empleándose en campos como la industria del cine, el mercadeo, la publicidad, los juegos de video, y más.

En el mercado existe diversidad de software privativos para el esculpido digital (ZBrush, MudBox, 3D-Coat, Silo y Modo) pero existe un software en particular que promete mucho por su condición de software libre: Blender y su poderosa herramienta de esculpido digital. Una herramienta que estaré utilizando en esta oportunidad para esculpir un busto teniendo como referencia una obra pictórica de algún artista venezolano.

INTRODUCCIÓN.

El esculpido digital nos ofrece la posibilidad de dar vida en forma de modelo 3D a obras adheridas a una tela, cartón kraft o sobre papel, conservadas en el tiempo. Solo se requiere paciencia y respeto por los artistas originales.

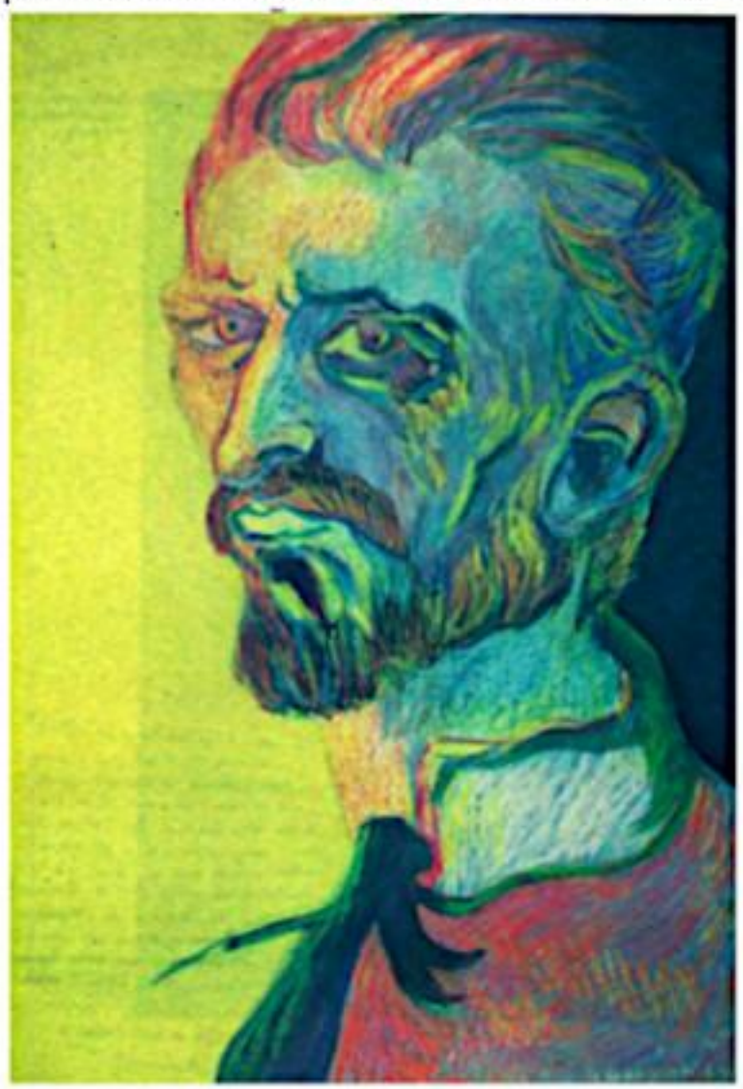
Reverón, Michelena, Rengifo, Salazar. Bien pudimos hacer el viaje del lienzo a las entrañas de Blender con cualquiera de los cuatro pintores citados. Como todo artista, su lenguaje es la única poética válida que debería prevalecer en todo arte, la del compromiso con lo humano y las causas justas. Pero nos quedamos con Guillermo Besembel, el pintor que defiende con propiedad y con pasión una pintura figurativa comprometida con la lucha social.

SOBRE EL ARTISTA.

Besembel nace el 14 de enero de 1929. Su formación como artista viene de la escuela realista mexicana, un arte de una gran carga revolucionaria y social. De un realismo crítico. Una escuela que le enseñó algo que le marcaría para siempre y es que el arte nunca puede estar desligado de la vida del hombre y de la lucha social del hombre. De muchos años de docencia en la Escuela de arte de la ULA, se jubila y se refugia en su casa de El Manzano, donde seguía pintando haciéndole caso omiso a los críticos. En los últimos años también estuvo al frente de la Asociación Venezolana de Artistas Plásticos, seccional Mérida, AVAP. Muere el 23 de septiembre de 1977, a la edad de 68 años.

ANDAR EL SENDERO DE BESEMBEL.

La obra de Besembel "Vincent Van Gogh", de 1990, es un buen punto de partida para nuestro viaje a la mente del artista caraqueño. Su trazo es firme, su aspecto y sus volúmenes se prestan para ser emulados en una arcilla virtual.



La recreación comienza contemplando la pieza plasmada con creyón de cera, tinta y plaka sobre papel, con mucha atención para poder abordar con propiedad la pintura y llevarla exitosamente al mundo del gráfico 3D con Blender.

CREANDO EL BUSTO MODELO BASE.

Una vez que se tiene la idea de como abordar el proyecto, se crea un busto modelo que se empleará como base de esculpido. El software MakeHuman se presta para este proposito. Creo en él un personaje que luego exporto a Blender y modifico para poder esculpir el busto y trabajar en él.

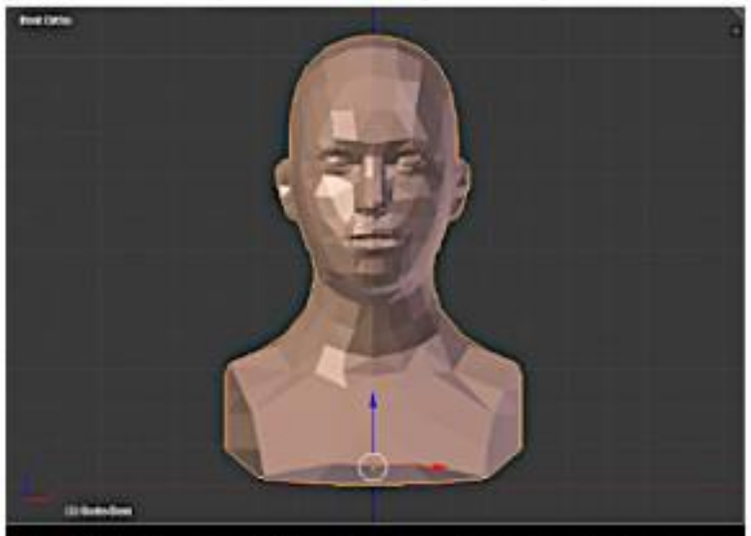


Figura 1. Modelo de busto base para el esculpido.

El busto modelo base se encuentra en bajo poligonado. Para esculpir en él se requiere darle mayor resolución de polígonos. La herramienta Modificador de objetos de Blender se ocupa de ello en su apartado Multiresolución. Una vez aplicado, el modelo tosco, de pocos polígonos sufre una alteración producto de la modificación. El modelo está preparado para ser tratado con las brochas o pinceles (Brush) de esculpir con las que cuenta Blender.

Figura 2. Modelo de busto base con mayor resolución de polígonos. Nótese la diferencia con la figura anterior.

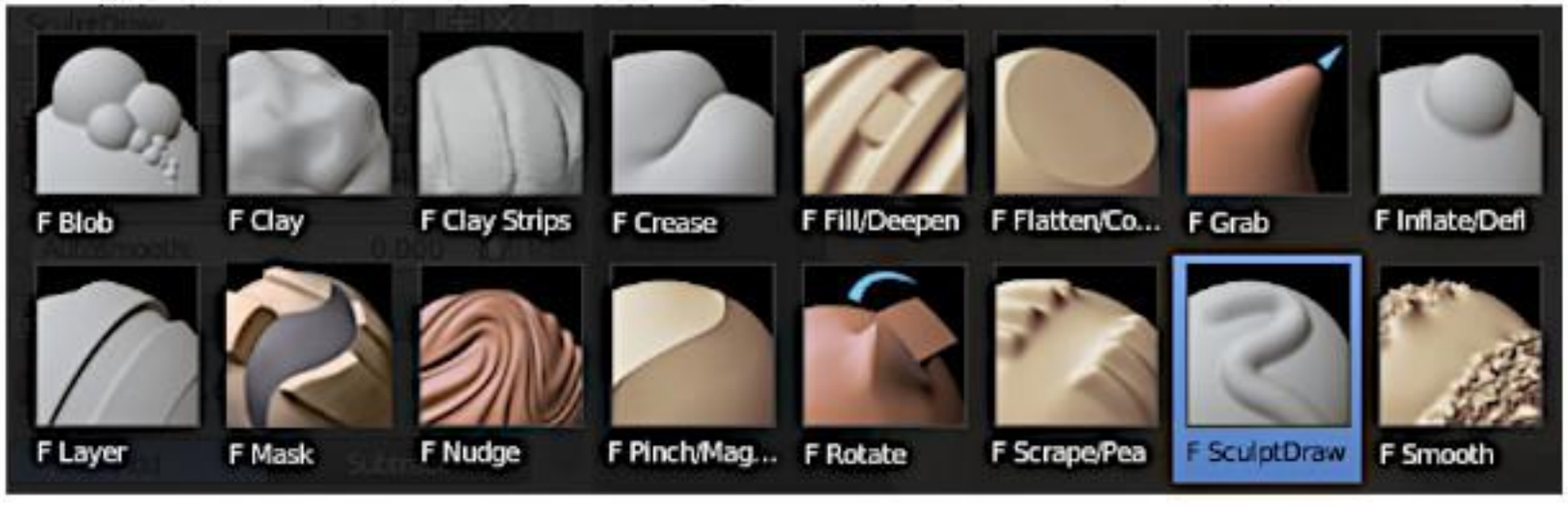
HERRAMIENTAS DE ESCULPIDO.

En Blender, para esculpir, es necesario establecer la interface de trabajo en modalidad Sculpido (Sculpt Mode). En esta modalidad, el modelo (mesh) es susceptible de cambios al aplicarle en su superficie las brochas o pinceles (Brush) con las que cuenta el software. La función de las brochas es el de agregar dinámicamente polígonos a la superficie del modelo base cuando se esculpe. La cantidad de polígonos adicionados a la superficie del modelo base está condicionado por la barra Strenght (intensidad) ubicada en el panel de herramientas de Esculpido. El pincel puede ejercer la acción contraria de agregar volumen al modelo a esculpir, es decir, el pincel también puede eliminar volumen del modelo 3D. Esto sucede cuando la herramienta mantiene activada la acción Subtract (Sustracción).

Las modificaciones al busto base le conferirán un mayor detalle de acabado al modelo. Utilizando en gran parte las herramientas Standard de esculpido (F-SculpDraw, F-Grab, F-Clay) se le va dando forma al busto atendiendo los detalles y tomando como referencia la imagen de la pintura de Besembel.

ESCULPIENDO LA NARIZ.

Comienzo a modificar el busto base partiendo de la nariz. Recurro al pincel F-Grab para moldear la nariz de nuestro modelo. El pincel Grab del vocablo ingles “agarrar”, cumple la función de moldear la arcilla virtual agarrándola y estirándola como si de una arcilla real se tratase. Se moldea la nariz del modelo base a semejanza del “Van Gogh” de Besembel. La nariz respingada y el pequeño bulto mostrado en la pintura, son elementos característicos. La replico en el modelo 3D. Una vez



satisfecho con el resultado, me ocupo de esculpir el cráneo entero del busto base.

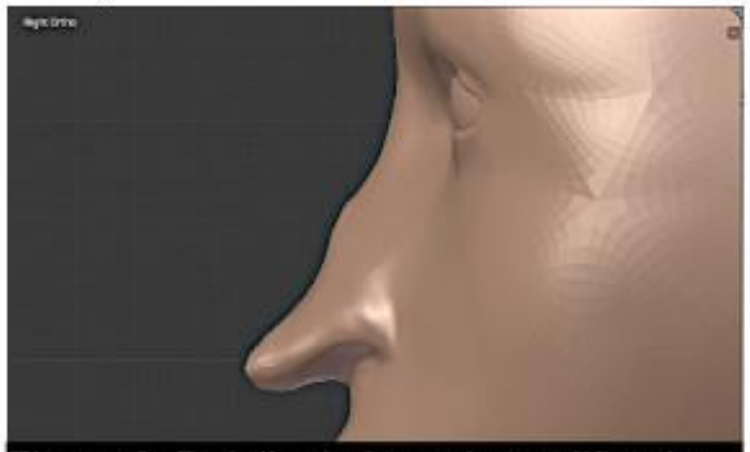


Figura 3. Detalle de la nariz modificada.

ESCULPIENDO EL CRANEO.

El "Van Gogh" de Besembel, representado en su pintura, muestra un aspecto esquelético de rostro huesudo con cráneo y cuello alargado. Se emula estas características distintivas esculpiéndola en el modelo. Abordo principalmente el esculpido de sus pómulos y la frente del cráneo, para ello se emplea el pincel F-SculpDraw en modalidad sustracción. Es decir, por cada pasada del pincel sobre la superficie del modelo 3D, la herramienta sustraerá volumen de él. Se activa la función Simetría (Symmetry), condicionada al efecto espejo. Esto

significa que al sustraer polígonos en un lado de la figura, automáticamente el lado contrario a la simetría recibirá la misma sustracción de polígonos, facilitando el esculpido.

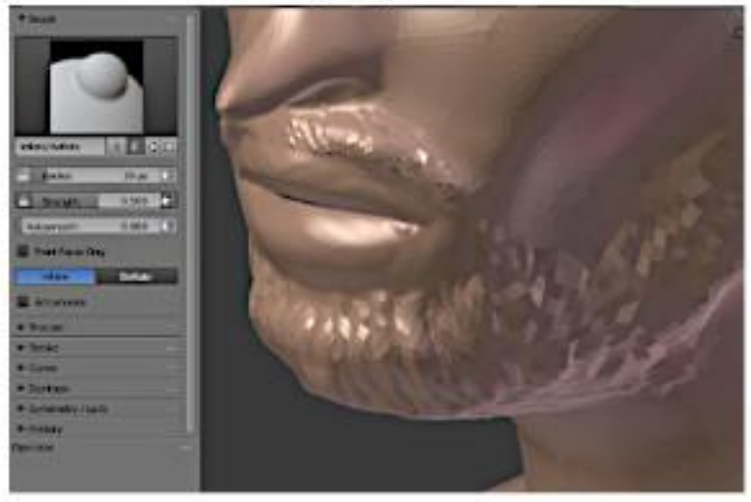
Se puede apreciar que, tanto el cráneo como el cuello de Van Gogh representado por Besembel en su cuadro, se muestra alargado, casi que larguirucho. Para abordar este esculpido se emplea el pincel F-Grab. Estando en vista ortogonal frontal, empujamos un lado del cráneo para aplanarlo. Estando en simetría espejo en X, la modificación se expresa del lado contrario.

Figura 4. Modificando el craneo del busto empleando la herramienta F-Grab.

Una vez estando conforme con la forma que ha tomado la cabeza esculpida, me ocupo de esculpir la distintiva barba de Van Gogh.

ESCULPIENDO LA BARBA DE VAN GOGH.

Se selecciona nuevamente el pincel F-SculpDraw, esta vez en modalidad Adicionar (Add). Se trabaja con un pincel de radio pequeño y alta intensidad. Me ocupo de esculpir de un lado del rostro, que el efecto espejo se ocupará de replicar del lado contrario todas las pinceladas aplicadas. Se aborda también el esculpido del bigote de Van Gogh. Para darle volumen a la barba y el bigote del personaje pintado,-- recurro al pincel F-inflate/deflate. Con esta herramienta en modalidad Inflar (Inflate), se pasa pinceladas por encima de la barba esculpida y se nota como esta comienza a coger volumen. Se le aplica hasta alcanzar la proporción deseada.



ESCULPIENDO EL CABELLO Y AHONDANDO EN DETALLES.

Activando nuevamente el pincel F-SculpDraw y usando los mismos parámetros de radio e intensidad del pincel empleado en dibujar la barba sobre el rostro, procedo a esculpir el cabello. Una vez más me remito a la imagen de la pintura de Bemsebel para tomar como referencia y detallar la cabellera de Van Gogh. Besembel lo pinta de cabellera peinada hacia atrás. Lo imito en el esculpido, para ello dibujo con el pincel SculpDraw, el cabello partiendo desde la base de la frente hasta atrás. Se repite la operación hasta dibujar todo el cabello de la cabeza. Una

vez más se recurre al pincel F-inflate/ deflate modalidad Inflar (Inflate) para darle volumen al cabello. Aplico pinceladas por encima del cabello esculpido. Se le trata hasta alcanzar la proporción de volumen deseado.

Con el cabello, el bigote y la barba, el busto base adquiere mayor personalidad y se va asemejando así un poco más al personaje de la pintura que se quiere emular. Llega el momento que toca ahondar en los pequeños detalles y ser más minucioso en el proceso de esculpido. Detalles como el grosor de los labios, las cejas, los ojos, las orejas.

ESCULPIENDO LAS PUPILAS.

Para el detalle de las pupilas de los ojos se emplea el pincel F-inflate/ deflate, modalidad desinflar (deflate). Se esculpe la pupila por separado, por lo que se desactiva la modalidad simetria. Con esto me aseguro de que el esculpido de pupila no se replique en el otro lado del rostro. Haciendo con el pincel giros de círculo en el globo ocular donde deberá estar la pupila, se le desinfla una oquedad que hará de iris. Conforme con el esculpido de la pupila en el globo ocular, se repite la operación en el otro globo.

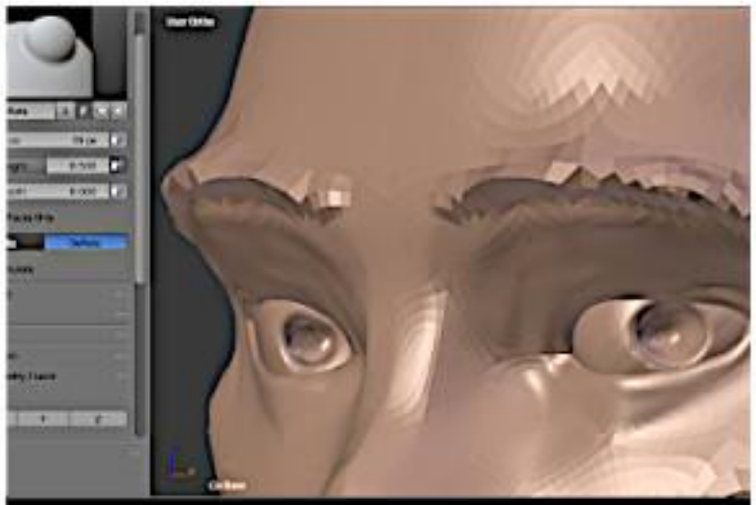


Figura 6. Empleando la brocha de esculpido F-inflate/deflate en su modalidad deflate (desinflar) para crear una oquedad en el globo ocular.

ULTIMANDO DETALLES.

Se le agrega al modelo los detalles faltantes como el esculpido de las orejas, el cuello de la camisa y la corbata. Con ello, el modelo esculpido está prácticamente terminado. Solo necesita, para acercarlo aún más a la pintura de Besembel, ultimar los detalles relacionados a la proporcionalidad. Se trata de emular la pintura de este autor, por lo que se debe respetar las proporciones del dibujo. Empleando el pincel F-Grab y con alto radio, se manipula el busto y se manipula sus partes hasta que se correspondan como se ve en la pintura. Desplazando la barbilla un poco hacia adentro, alargando un poco las orejas. Detalles que le otorgará a la figura una cualidad más Besembeliana.

MODELO TERMINADO.

Imagen del modelo definitivo con el que me siento más a gusto una vez que termino de corregir, modificar y ultimar detalles.

CONCLUSIÓN.

Las herramientas de esculpido con el que cuenta Blender nunca dejan de sorprenderme, y su uso resulta para mí en todo un deleite. Bien sea esculpiendo rostros humanos o resaltando las curvas de una dama, su uso llena totalmente todas mis expectativas. Una poderosa herramienta con el que cuenta todo artista de las 3D.

CÓMIC DE AUTOR: ACASIO

RESUMEN:

En el número anterior, la detective agente Stitchpunk de la Agencia Gubernamental Asuntos de los paranormal se traslada al pueblo de Bergatín, Estado Anzoátegui para investigar el misterioso caso de una extraña aparecida que los lugareños llaman la mujer del viento. Dispuesta a indagar sobre el caso, la centinela del folclor se entrevista con la mismisima extranjera en casa de su protectora, quien le brindó cobijo y comida.

LA MUJER DEL VIENTO

Guión y dibujo: Acasio

EPISODIO 3 DE 4

¿RAPTADA POR QUIEN?
UNA MUY BUENA PREGUNTA.

TODO APUNTA A LA INTERVENCIÓN DE UNA BRUJA CHUPASANGRE.
EL VENTARRÓN QUE SINTIÓ QUE LA ELEVABA POR LOS AIRES NO ERA MÁS QUE EL ALETEO DE LA ENORME BESTIA.
AC ASIO

TE SOSTUVO EN SUS GARRAS Y TE TRAJO EN PESO DESDE TU PAÍS.
NO PUDISTE VERLA PORQUE ES PROBABLE QUE TE HAYA ARROJADO UN HECHIZO PARA ELLO.

¿Y QUÉ PROPÓSITO BUSCABA CON RAPTARME?
COMO TODA BRUJA VAMPIRO, TE SECUESTRÓ SEGURAMENTE PARA ALIMENTARSE DE TU FUERZA VITAL.
AC ASIO

ABSORBE TU ENERGÍA PARA PROBABLEMENTE REJUVENECERSE Y HACERSE MÁS FUERTE.

¡¿PERO PORQUÉ YO PRECISAMENTE?!

¡¿POR QUÉ ME ESCOGIÓ A MÍ?!

FÁCIL DE RESPONDER: POR LAS PUNTADAS CANADIENSES DE TUS TEJIDOS.

¡¿CÓMO?!

PRECISAMENTE COMO LO OYES.

ABSORBE TU ENERGÍA VITAL A TRAVÉS DE TU TRENZADO.

DESDE QUE LLEGASTE AL PUEBLO, NO HAS HECHO MÁS QUE CONFECCIONAR PRENDAS TEJIDAS PARA VENDER.

MIENTRAS LO HACÍAS, LA ALIMENTABAS.

TE SUCCIONABA ASÍ TU FUERZA VITAL.

¡¡OH MY GOD!!
¡DIOS SANTO BENDITO!
AC ƏSIO
¿Y COMO SE SUPONE ME HACÍA ESO?
PÁSAME POR FAVOR ESAS AGUJAS DE TEJER QUE USAS.
QUIERO VERIFICAR ALGO.
Y ASÍ...
TAL COMO LO SOSPECHÉ: AGUJAS MALÉFICAS.

¡¿AGUJAS MALÉFICAS?!
ASÍ COMO LO OYEN.
A LAS AGUJAS DE TEJER LE MONTARON UN "TRABAJO" PARA SUCCIONARTE LA ENERGÍA VITAL.
Y HAY MÁS... LA BRUJA CHUPASANGRE QUE TE TRAJO HASTA AQUÍ Y TE HIZO EL MALEFICIO VIVE EN ESTE PUEBLO.

Y DANDO ESTA DECLARACIÓN, LA CAZADORA DE MONSTRUOS ROMPE LAS AGUJAS DE TEJER.
CRACK

¿Y CÓMO SABREMOS QUIÉN ES LA BRUJA?

¡PODRÍA SER CUALQUIERA!

ELLA SE PRESENTARÁ ANTE NOSOTROS.

EL VÍNCULO QUE LA ATABA A LA SEÑORITA HOUSE ESTÁ ROTO.

VENDRÁ A TRATAR DE RESTABLECER DICHO VÍNCULO.

VENDRÁ ESTA NOCHE A VISITARNOS EN FORMA DE BESTIA TRANSMUTADA.

¡¡OH DIOS MÍO!!

¡¡OH MY GOD!!

¿SE PRESENTARÁ LA BRUJA CHUPASANGRE EN CASA DE LA DOÑITA PROTECTORA TRAS SU PROTEGIDA?

DE SER ASÍ... ¿PODRÁ LA AGENTE STITCHPUNK VENCER A LA BRUJA VAMPIRO?

ESTA Y OTRAS INTERROGANTES SERÁN CONTESTADAS EN EL PRÓXIMO EPISODIO DESENLACE.

CONCLUIRÁ...

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA.

CANON PARA EL DIBUJO DE CAPRINOS

Por Enrique Acasio.

"Para todos aquellos artistas que no sabemos dibujar un chivo."

En la pictórica regional, es muy frecuente la creación de lienzos paisajísticos. Nuestro estado Falcón posee una gran riqueza de la manifestación natural en su amplia extensión: mares, montañas, playas paradisíacas, dunas, sierras, ríos, cascadas, ciudades, pueblos, zonas rurales entre otras. Gran parte de la población de dichas zonas rurales se dedican desde tiempos pretéritos a la cría de ganado caprino, forman parte importante de la economía sustentable local, sus productos y derivados son muy apreciados: Carne, piel, leche de cabra, queso, dulce de leche, paledonias y un largo etcétera.

Ahora bien, muchos artistas visuales nuestros recurren a la obra creativa de paisajes rurales o campestres; hermosos parajes semidesérticos, adornados a lo lejos con hermosas casitas de paredes de adobe y bahareque y sus típicos techos con tejas. En un costado de la estructura física un gran corral de ganado caprino disputa su derecho a la integración de la composición en la obra. Siendo un elemento que nunca debe faltar en el entorno a registrar mediante la pintura son los chivos. Forman repito, una variable importante en la economía local, y un elemento clave en la iconografía falconiana. Un sello de nuestra propia cultura.

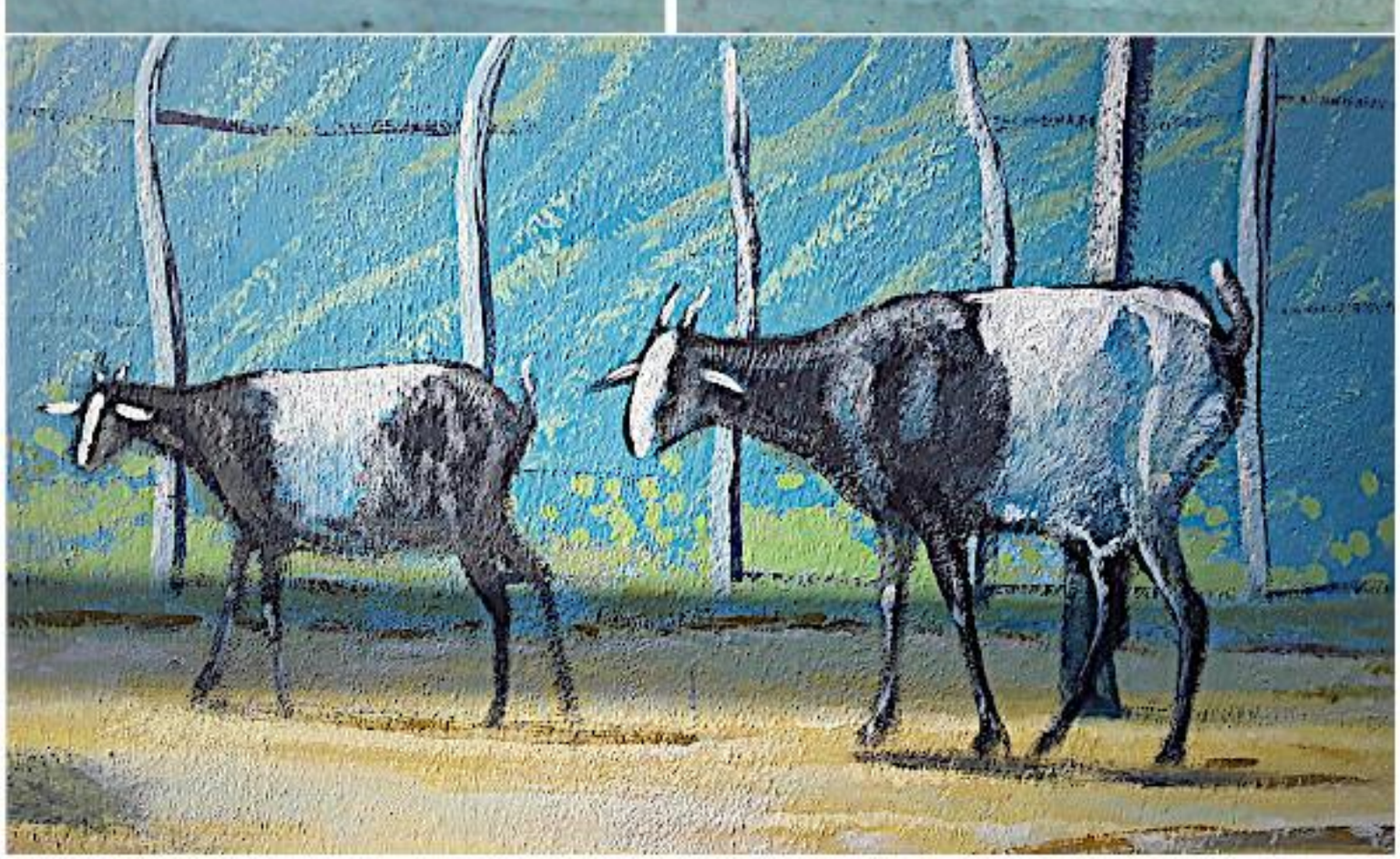
En esta oportunidad, en su columna Composición Visual Perfecta explicaremos un canon sencillo para lograr ilustrar en su perfecta proporción y armonía dichos animales. Debo comenzar por decir, que el método para dibujarlos lo aprendí del artista plástico Ángel Ventura, profesor de la cátedra Dibujo Analítico I de la Universidad Nacional Experimental de las Artes .- UNEARTE Falcón.- Consiste básicamente en dibujar un rectángulo horizontal con cierta proporción ajustada a conveniencia con la morfología del herbívoro, puesto que ella contendrá el cuerpo del animal. Una especie de caja de confinamiento en donde las líneas de contorno no deben salir de dicha figura, luego un segundo paralelogramo de igual proporción que une frontera con el anterior en su lateral mayor, justo debajo de la primera, y es la encargada de recibir las patas del herbívoro.

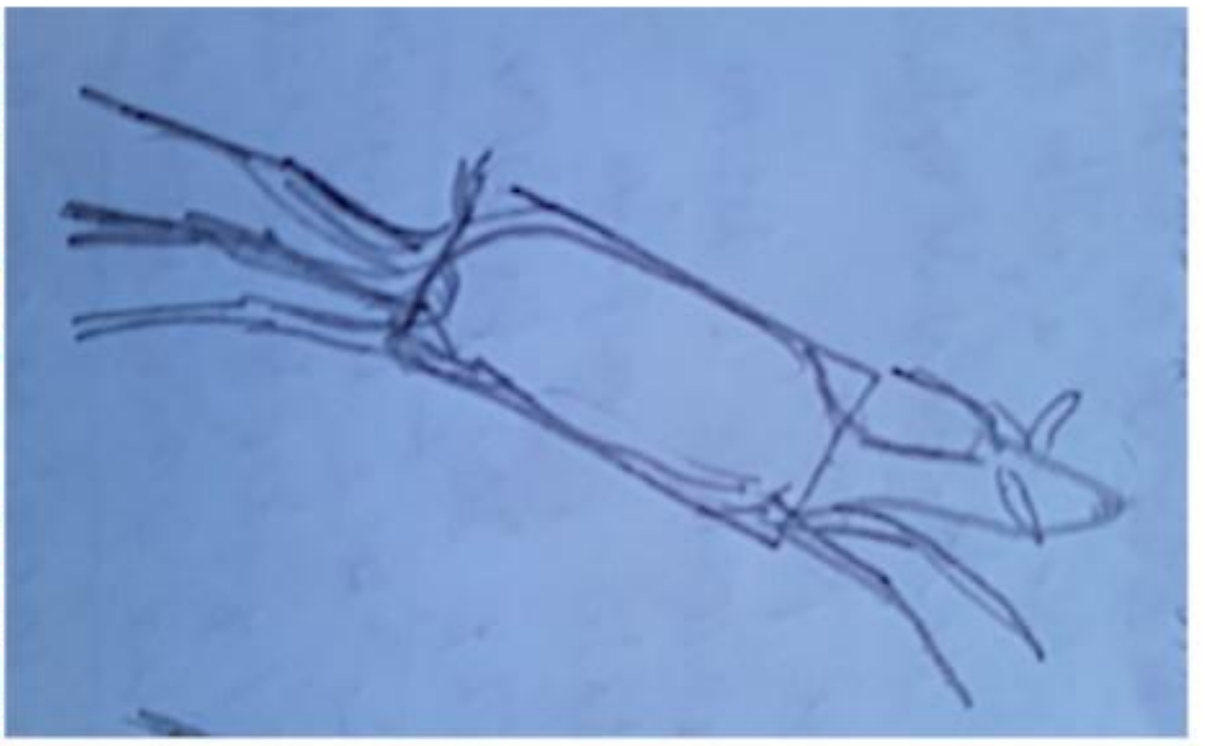
Una vez establecidas las debidas proporciones del cuerpo y patas del animal, y su posterior trazado, se procede a elaborar la cabeza y cuello. Si se está dibujando un macho, el área de la cabeza y cuello podría corresponder a la mitad (1/2) del área del rectángulo referencial del cuerpo, por el contrario, si se está dibujando una cabra lechera, la proporción de la cabeza y cuello sería a un tercio (1/3) de dicho rectángulo. Para la ilustración del chivo macho se deben

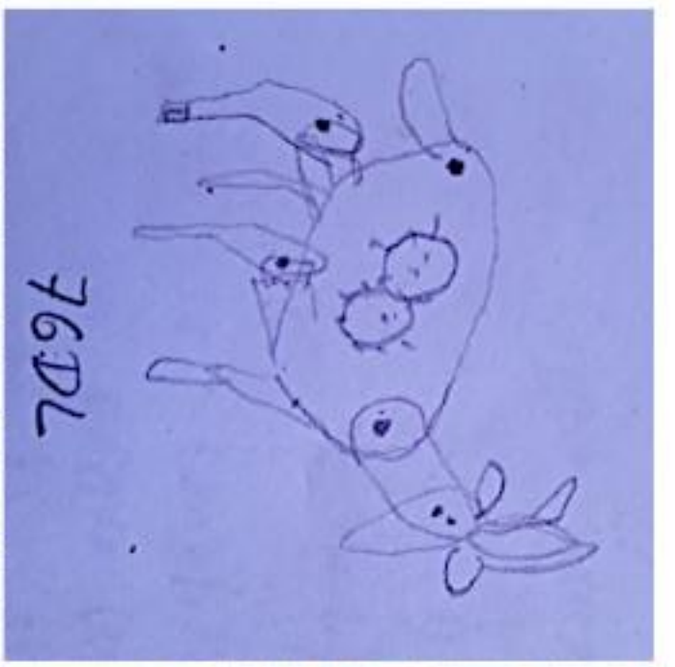
tomar muy en consideración sus rasgos característicos: cuernos alargados y proyectados hacia atrás del cráneo, cabeza y cuello más grandes y robustecidos, orejas alargadas, su típica chiva o barbilla en el extremo de la quijada, y su respectivo miembro fecundativo. Para el caso de la cabra, cuernos pequeños y discretos, cabeza y cuello de proporción pequeña, orejas moderadas y las patas más delgadas y estilizadas, finalmente dibujar su sistema mamario.

Este canon puede ser empleado para dibujar chivos en vistas 3/4, en frontal o inclusive de perfil. Cuando se dibuja al animal parado en sus patas traseras para dar alcance a hojas de la copa de un arbusto para alimentarse, o recostado en el suelo se recurre a una sola caja de referencia para ello. Los presentes estudios muestran claramente lo explicado y son bocetos originales del artista Ventura para transmitir el canon.

Inclusive el canon fue llevado a otro nivel al lograr crear un pequeño modelo articulado para dibujos artísticos en poses. Así como existen muñecos articulados humanos que permiten diferentes posturas para servir como modelos artísticos, del mismo modo se pretende que el muñeco del chivo haga lo propio. Un objeto de referencia para poder dibujar en cualquier punto de vista o perspectiva y en cualquier postura a un caprino. Es decir, puede ser empleado para dibujarlos en picado o contrapicados, de pie, acostados, escalando una roca, en dos patas para acceder a comida, en fin, cualquier postura que el muñeco del chivo articulado nos permita. Esto puede ser logrado porque el diseño del modelo cuenta con siete grados de libertad. (7GDL); 4 para las patas, 1 para el cuello, 1 para la cabeza y 1 para la cola.







BENITO EL RÁPIDO.

Por Neptalí Chirino Mestre.

Una ventolina arrastraba la tierra árida y amarilla de aquel inhóspito caserío, ubicado al sur de San Luis; las ramas secas enrolladas atraviesan la carretera principal, rememorando las películas del lejano oeste al estilo John Wayne. Un camión azul de barandas se dirige rumbo a la ciudad de Coro por la carretera Pecaya-Agua clara, lo conduce un señor llamado Monche, que debió ser Ramón, quien además iba acompañado de Euclides y Celinda, su esposa. Por la velocidad del vehículo tal vez llegarían al anochecer.

Pasan y amistosamente saludan a un hombre de sombrero sentado en una piedra, debajo de un árbol de cují. El hombre de sombrero de cocuiza responde el saludo sin levantar la cabeza, mientras los viajeros continúan su camino sin detenerse.

A lo lejos sólo se escucha el escandaloso sonido de las barandas del camión al caer persistentemente en los huecos de la carretera, y en el cují, un hombre delgado y ensombrerado, coge su garrote y parte por un camino espinoso y solitario. Al final del sendero el cerro el Cuamay, al pie del mismo, el hombre tiene una mata de ají, a la cual misteriosamente habla, entonando cantos un tanto indescifrables. Curiosamente se despoja de su vestimenta, para a los pocos minutos convertirse en un animal, un zorro, su pelaje era gris y su cabeza algo grande para el tamaño de su cuerpo ¡carajo este hombre es Benito!, diría quien logre verlo…

El animal con su hocico esconde la ropa en medio de la planta de ají y arranca a correr por la carretera de Pecaya por toda la orilla del camino. Cae la noche cuando Monche y sus pasajeros llegan al Pueblo de Sabaneta, es así que sorprendidos ven a un hombre de sombrero al frente un bar y el señor Euclides exclama – ¡carajo, ese no es Benito? – ¿Cómo coño llego hasta acá?

Inmediatamente Monche le respondió: - ¡Mire compa, ese zángano es un Ceretón, acaso no vio el zorro que nos pasó como un espanto llegando a Santa Cruz!

SOBRE EL CUENTO.

Cuento corto compilado por Neptalí Chirino Mestre extraido de su libro Microrelatos sobre espantos grises y amarillos (2020) publicado por la editorial El Perro y la rana en conjunto con el Instituto de Cultura del Estado Falcón INCUDEF.

CÓMIC DE AUTOR: IVÁN LIRA.

Ocaso (2011), de Iván Lira. Cómic publicado originalmente en A plena voz. Revista cultural de Venezuela. Edición Nº 55. Marzo de 2011. Pág. 64.

pasemos

la noche

en vigilia

esperando el amanecer

de la esperanza

y recibamos

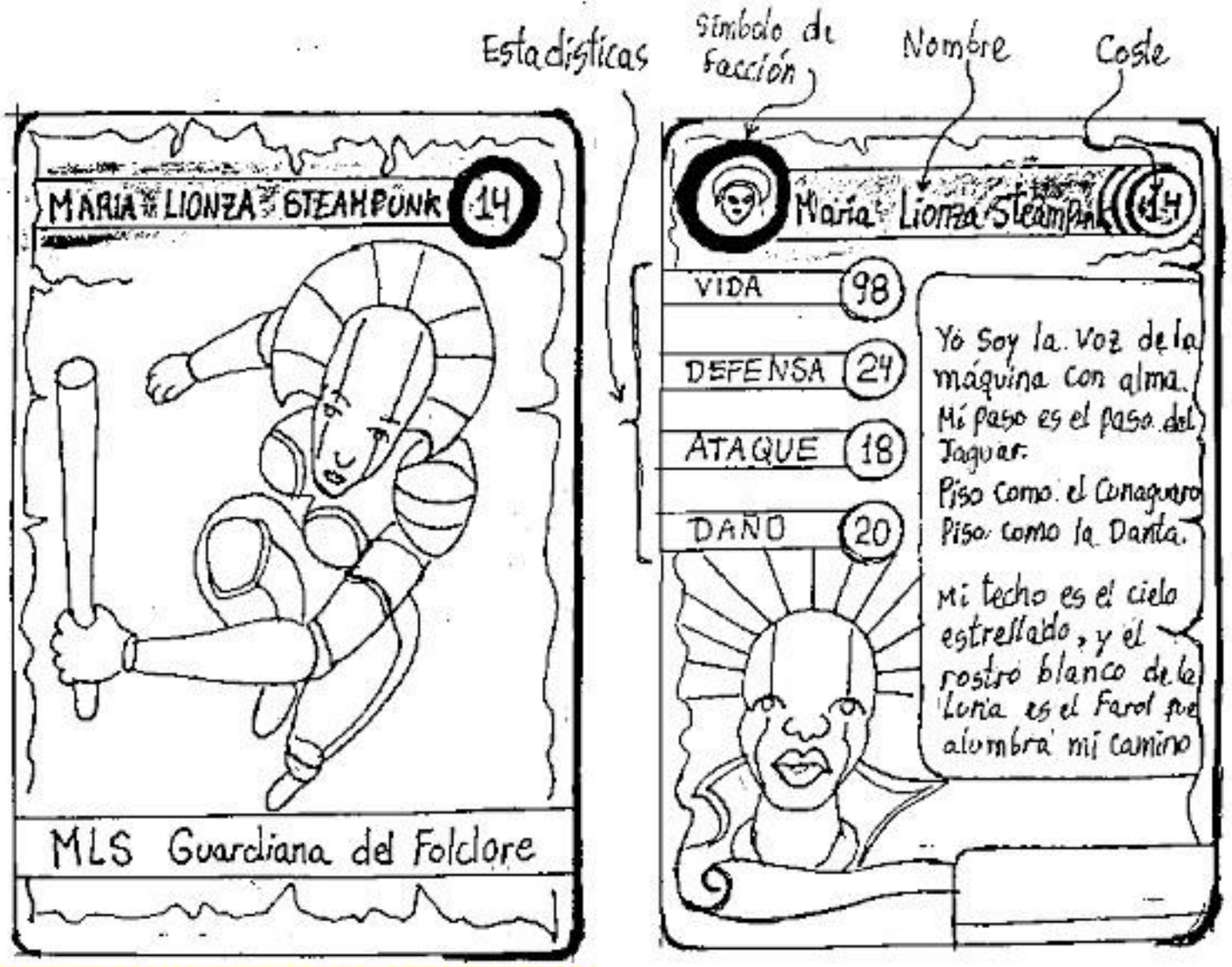
el nuevo día

juntos

tú y yo

El sol libertario que despunta en el horizonte

nos pertenece



UN JUEGO DE TABLERO VIRTUAL. TERCERA PARTE.

Por Enrique Acasio.

En esta entrega hablaremos sobre dos componentes de gran relevancia en un juego de tablero; las cartas de juego y los dados. Mostraremos una serie de bosquejos preliminares sobre la posible configuración final de estos importantes elementos tomando muy en cuenta, tanto el frontal como el reverso de cada carta, así como la cantidad de caras requeridas para un buen juego en la tirada de los dados.

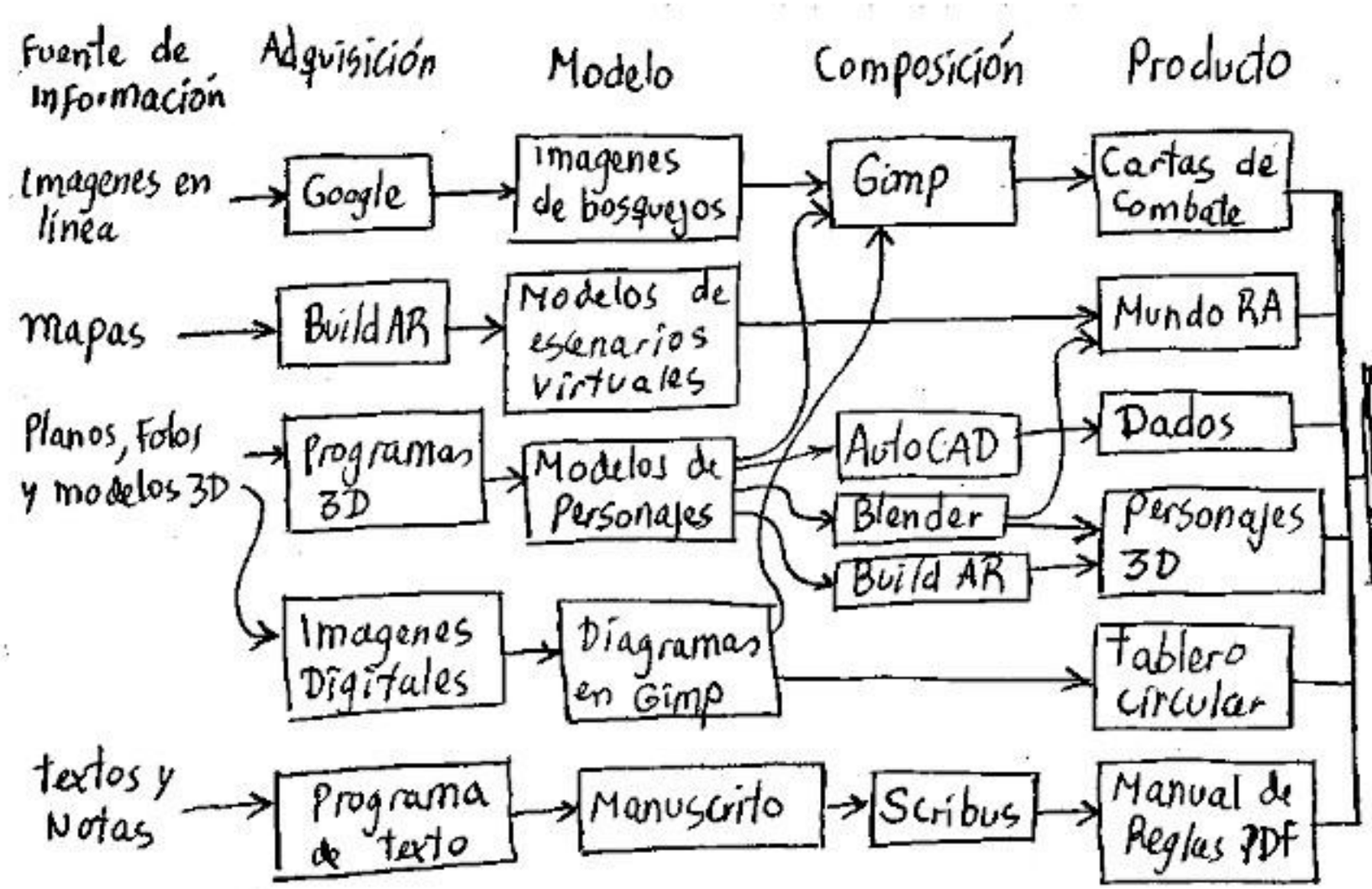
CARTAS DE JUEGO

Después del tablero y los modelos tridimensionales, las cartas son los elementos más importantes en un juego de mesa. Representan el fundamento esencial en la buena mecánica de desarrollo del juego. Será diseñada una carta por cada personaje del juego, conocidas como cartas de estadísticas o cartas de combate, conteniendo en ellos; nombre del personaje, costo de vida, nivel de pelea, defensa, ataque entre otros. Éstas serán en formato digital estándar europea de 59 x 92 mm para ser manipuladas directamente por los usuarios a través de una tableta o un teléfono inteligente, evitando de esta manera el excesivo costo de producción al eliminar la impresión en formato tangible. En este momento las cartas se encuentran en diseño preliminar, elaborando una serie de bocetos y diseños conceptuales para luego seleccionar la alternativa más acorde al juego. En esta entrega presentamos algunas propuestas sobre dichas cartas de combate.

DADOS DEL JUEGO

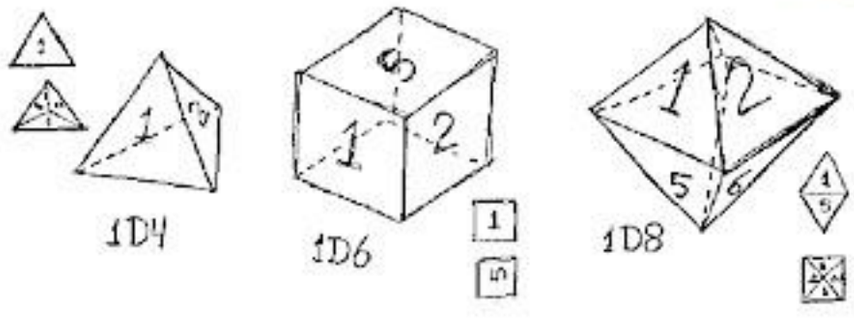
Para la adecuada jugabilidad fue necesario diseñar y elaborar tres dados diferenciados: un dado de ocho caras (1D8), uno de seis caras (1D6) y uno de cuatro caras (1D4). Cada uno de ellos debe cumplir una función de importancia en las rondas de juego. Al igual que las cartas, también fueron elaborados en digital al modelarlas en la aplicación Blender para luego ser exportadas a un motor gráfico tridimensional que permite manipular en tiempo real las piezas lúdicas como si se tratasen de elementos reales. La aplicación en cuestión es Acasio Visual X, siendo un visualizador de objetos tridimensionales creado por mi hermano y mi persona a finales del año 2001. Para realizar una tirada de dados basta con poner a rodar virtualmente todas las piezas y luego detenerlas con el mouse para finalmente entregar el número aleatorio. También se tiene pensado emplear una apps de una tableta o teléfono inteligente para manipular estos dados virtuales. Sin embargo no se descarta el diseño y confección de los diferentes dados en su versión tangible, real mediante modelos de resina. Algunos de ellos ya disponibles de otros juegos de tableros desarrollados en el pasado.

Esperamos en la próxima entrega de su revista ¡Hallaco! mostrar a nuestros lectores el juego de tablero virtual ya en su etapa final. ¡Buen juego!



Izquierda: Flujo de información del proyecto Juego de Tableros Virtual. Para la debida administración y organización del proyecto, resulta importante establecer un flujo de trabajo, para mover la información desde las fuentes hasta el producto final con el menor esfuerzo posible.

Izquierda: Boceto del desarrollo de una partida de un juego de mesa en Realidad Aumentada.



Arriba: Boceto preliminar carta de combate.
Izquierda: Bocetos diseño juego de dados.

CÓMIC DE AUTOR

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 6:
ESCRIBIENDO MÁS SOBRE BANDA S VIRTUALES.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.

EN EL NÚMERO ANTERIOR, JUAN, EL PADRE DE ANABELA, LUEGO DE INVESTIGAR EN LA RED SOBRE MÚSICOS VIRTUALES, ESCRIBE UN ENSAYO ANTROPOLÓGICO QUE CONTEMPLA UNA RETROSPECTIVA AL FASCINANTE MUNDO DE LAS BANDAS VIRTUALES.

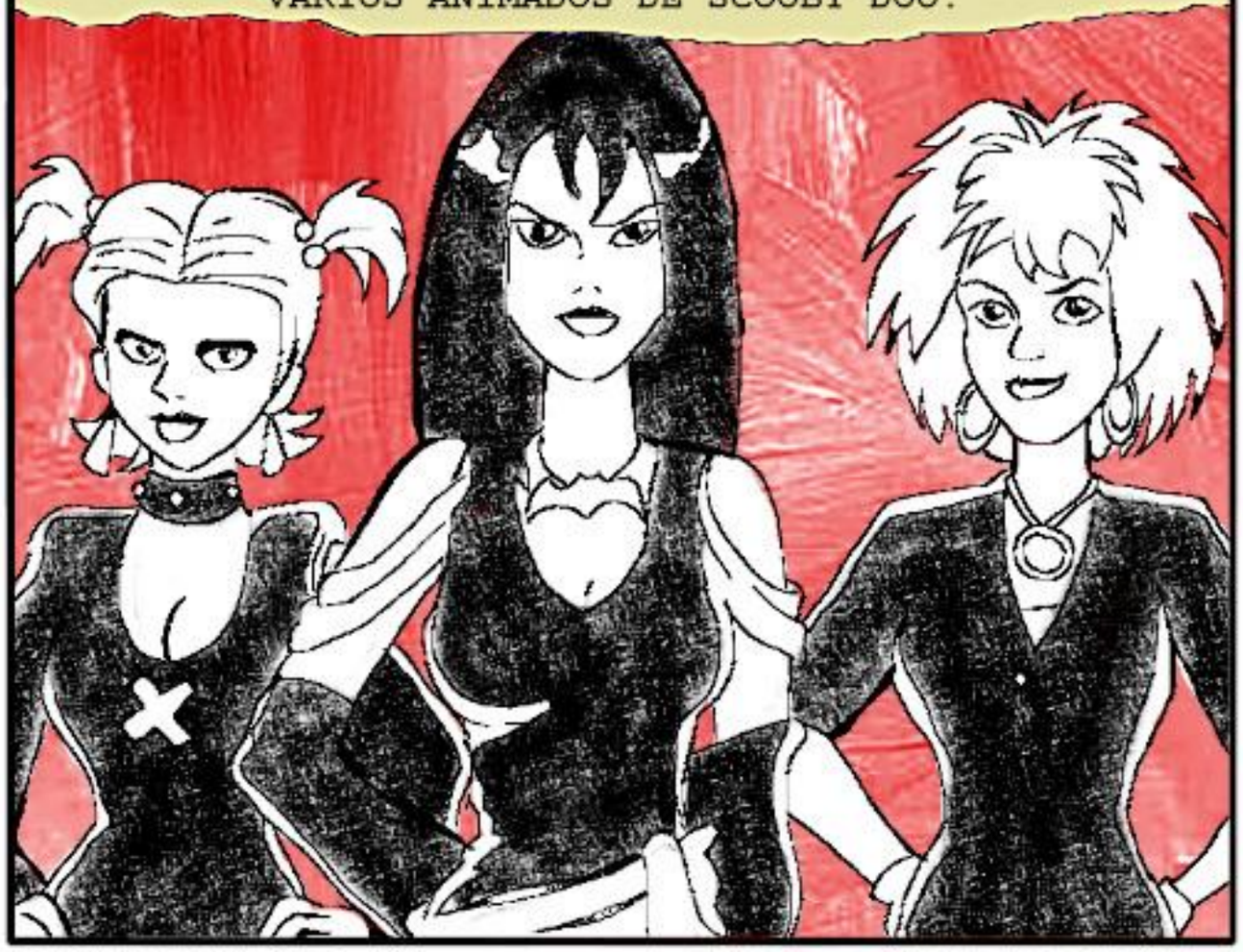
ANTES DEL ÉXITO DE LA BANDA VIRTUAL JOSIE AND THE PUSSY CATS, LOS ESTUDIOS HANNA-BARBERA, ATENTOS A LOS CONTINUOS CAMBIOS DE LOS GUSTOS DEL PÚBLICO, YA HABÍAN PROBADO SUERTE INCORPORADO EL ELEMENTO POP A SUS PRODUCCIONES.

SURGUIERON BANDAS VIRTUALES COMO THE BANANA SPLITS (1968)

LOS GATEDRÁTICOS DEL RITMO (1969)

LOS PÁJAROS PATINADORES (1977)

Y THE HEX GIRL (1999), QUE HACE SU APARICIÓN EN VARIOS ANIMADOS DE SCOOBY DOO.



DE OTRA VERTIENTE, SE PRESENTARÍA EN ESCENARIO UN FENOMÉNO MUSICAL EN FORMA DE HOLOGRAMA QUE REVOLUCIONARÁ EL PANORAMA MUSICAL VIRTUAL.

PRÓXIMA ENTREGA: ESCRIBIENDO SOBRE EL PRIMER SONIDO DEL FUTURO.

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA:

DIBUJO ASTRONÓMICO: SUPERFICIE LUNAR

Por Enrique Acasio.

Un pasatiempo, en cualquiera de sus diversas modalidades: botánica, modelismo, pesca, maquetismo, ciencias,....es una forma de expresión humana. La astronomía practicada por aficionados y la ilustración forman parte de ese pasatiempo que llena el espíritu de todo artista que lo desarrolla. ¿Que mejor forma de disfrutar la afición de la astronomía y aplicarlo a través del registro mediante ilustración de lo observado? Muchos astrónomos amateurs gustan de practicar la astrofotografía para conservar la imagen de algún fenómeno celeste, en cambio otros insisten en un medio diferente: el dibujo. Aun con el advenimiento de las cámaras digitales, y de sensores ópticos para la observación astronómica auxiliada por computadoras, el ojo humano aun sigue siendo una cámara natural ultrasensible que permite captar imágenes de gran calidad y precisión. Estas imágenes pueden ser transferidas al papel mediante ilustraciones científicas. El dibujo en su pura esencia, resulta de la precisión de observar, interpretar e integrar.

La luna es la compañera de nuestra tierra, es para el astrónomo aficionado el objetivo de observación más agradecido. Representa el cuerpo celeste que está más cerca de nosotros, y que dado no posee ninguna atmosfera que empañe su visión podremos reconocer con la máxima claridad detalles de su superficie.

Una regla primordial en el desarrollo de un dibujo astronómico lunar, es mirar con sumo cuidado a través del ocular del telescopio y se procederá a dibujar solo cuando ya se ha estudiado y memorizado la imagen del objeto celeste. Una buena técnica para captar muchos detalles de lo observado, es utilizar diferentes oculares del instrumento para adquirir diferentes aumentos logrando con ello captar una variedad de contrastes, y por ende diferentes partes del objeto observado. Se recomienda comenzar con un ocular que entregue bajo aumento e ir utilizando aumentos sucesivos, es decir de menor a mayor. Esto se debe realizar, dado que trabajar con el máximo aumento entregado por un telescopio produce una disminución en el contraste de la imagen, dificultando la captación de los detalles.

Otra técnica que en lo personal yo recomiendo mucho a otros estudiosos de la Luna, es el de la técnica de unir ambas prácticas; es decir la astrofotografía y el dibujo. Procedimiento mixto que explicaré más adelante.

Para el presente ensayo trabajaremos con un telescopio Reflector de 200mm de diámetro y una distancia focal f:800 mm. Ahora bien, tres razones fundamentales me motivaron a utilizar dicho instrumento astronómico:

Primero: por ser uno de los más

poderosos con el cual cuento en la actualidad. Mis otros ensayos y trabajos lo he realizado con el Telescopio Refractor de Diámetro 76 mm y focal f: 1.400 marca Cartón y un Telescopio Reflector de Diámetro 114 mm y focal f: 500mm marca Tasco.

Segundo: por ser un telescopio reflector, es decir cuya óptica está fundamentada en espejos, con su gran diámetro para captar luz y su corta distancia focal lo hace propicio para el estudio de objetos lejanos.

Tercero: por ser un instrumento de fabricación casera construido por uno mismo. Si, han leído bien, un proyecto de diseño y construcción personal partiendo prácticamente de cero. Una empresa emprendida por el ingeniero y amigo Sergio Castillo y mi persona. Por ser un reflector, su gran espejo parabólico lo convierte en una herramienta visual muy importante para captar mayor luz, es decir nos mostrará detalles muy finos, claros y precisos de la superficie lunar, así como de los planetas. Su diámetro y focal lo convierte en un instrumento ideal para observar espacio profundo. Se entiende por espacio profundo en la astronomía, la rama de la ciencia encargada de estudiar los cuerpos de formaciones gaseosas como: Galaxias, Conglomerados, globulares e inclusive los cometas entran en éste género. Decidimos diseñar y construir de cero, y tomando como principio básico y esencial emplear material reutilizable. La óptica principal, un ocular y los dos espejos fueron comprados en el portal Amazon de Estados Unidos y traídos al país por paquetería para su instalación al instrumento en fabricación. La empresa nos tomó cerca de seis (6) meses, desde la concepción del primer modelo tridimensional en la aplicación computarizada AutoCAD hasta la primera prueba observacional.

Telescopio reflector de manufactura casera empleado para realizar las ilustraciones de la superficie de la luna.

La técnica mixta que empleamos en la ilustración de la superficie lunar, y que hice mención en párrafos anteriores consiste en unir la fotografía astronómica y el dibujo científico. Primero es obtener una astrofotografía lunar aplicando para ello una cámara web y un computador portátil. Dicha cámara es conectada directamente al enfocador del telescopio y luego obtenemos la imagen en la pantalla del computador. Podremos luego obtener una foto instantánea de la observación lunar o inclusive generar un vídeo de pocos segundos para luego seleccionar el mejor frame o cuadro del corto. Tras seleccionar la imagen a reproducir, en trabajo posterior procedemos a dibujar aplicando la técnica de la cuadricula, el cual consiste en utilizar la fotografía obtenida y crear una retícula cuadrangular, a modo de matriz rectangular para tener una malla referencial para nuestro dibujo. Esto nos entrega una imagen con alta precisión en la reproducción, de gran utilidad para crear las ilustraciones científicas de la superficie lunar.

Sin embargo la técnica convencional en el dibujo de lo observado a través de un telescopio es básicamente eso; dibujar con la mayor precisión en trabajo de campo lo que se percibe directamente a través del ocular del instrumento astronómico.

Antes de iniciar el dibujo astronómico se debe trazar en nuestras hojas de bocetado círculos referenciales de entre 10 y 15 centímetros de diámetro, representan el campo de visión del ocular del telescopio (ver Nota 1).

Es recomendable, más bien de uso obligatorio, emplear una luz roja para trabajar cómodamente nuestros dibujos. Acostumbro emplear una lámina de papel celofán roja para cubrir el foco de una linterna y listo, contamos con una buena herramienta para nuestros dibujos astronómicos.

Otra herramienta necesaria en nuestra sesión es una pequeña y cómoda tabla de dibujo. Puede ser

Otra herramienta necesaria en nuestra sesión es una pequeña y cómoda tabla de dibujo. Puede ser empleada una tabla de Shannon (conocida como tabla de chequeador), la cual permite sostener el soporte (hoja) y trabajar cómodamente nuestro dibujo.

Una cosa que debemos tener bien claros a la hora de realizar nuestra ilustración astronómica, es que previo a la sesión de observación es muy relevante haber definido los objetivos de estudio, es decir, se deben haber seleccionado con antelación mediante un adecuado mapa selenita los detalles en la superficie lunar a dibujar: Cráteres, montañas, mares entre otros. Para el presente ensayo he seleccionado una zona de la luna cargada de muchos cráteres siendo elementos en su superficie que dan forma al autentico y característico paisaje lunar. Lo primero que se debe hacer es definir con precisión la fase de la luna que debemos esperar para realizar la sesión de observación. Cualquier neófito a la astronomía pudiera escoger la luna llena como ocasión más apropiada para realizar sus dibujos dado que se presenta tan grande, tan redondota y bella en el firmamento. ¡ Gran error¡ La luna llena o plenilunio ofrece la peor posibilidad para realizar una seria sesión de observación, esto se debe a que en ese momento los rayos solares inciden en ella tan verticalmente que no produce los necesarios contrastes de luz y sombra para percibir detalles en su superficie. En cambio, el momento más apropiado para nuestros dibujos es el cuarto creciente o el cuarto menguante, es decir, hablando en criollo; cuando es "media luna" puesto que los rayos caen en su superficie de forma oblicuamente mostrando todo el paisaje lunar como en relieve. (Ver Nota 2).

Ahora llego el momento de comenzar a realizar nuestro dibujo. El primer paso consiste en trazar las formas de contornos generales de los cráteres de la zona selecciona. Estas nos servirán de guía para definir las proporciones y los espaciados correctos. Si por alguna razón el primer sketch o dibujo resulta errado, no pierda tiempo en intentar corregirlo, sencillamente tome otra hoja con su respectivo círculo de referencia y comience de nuevo.

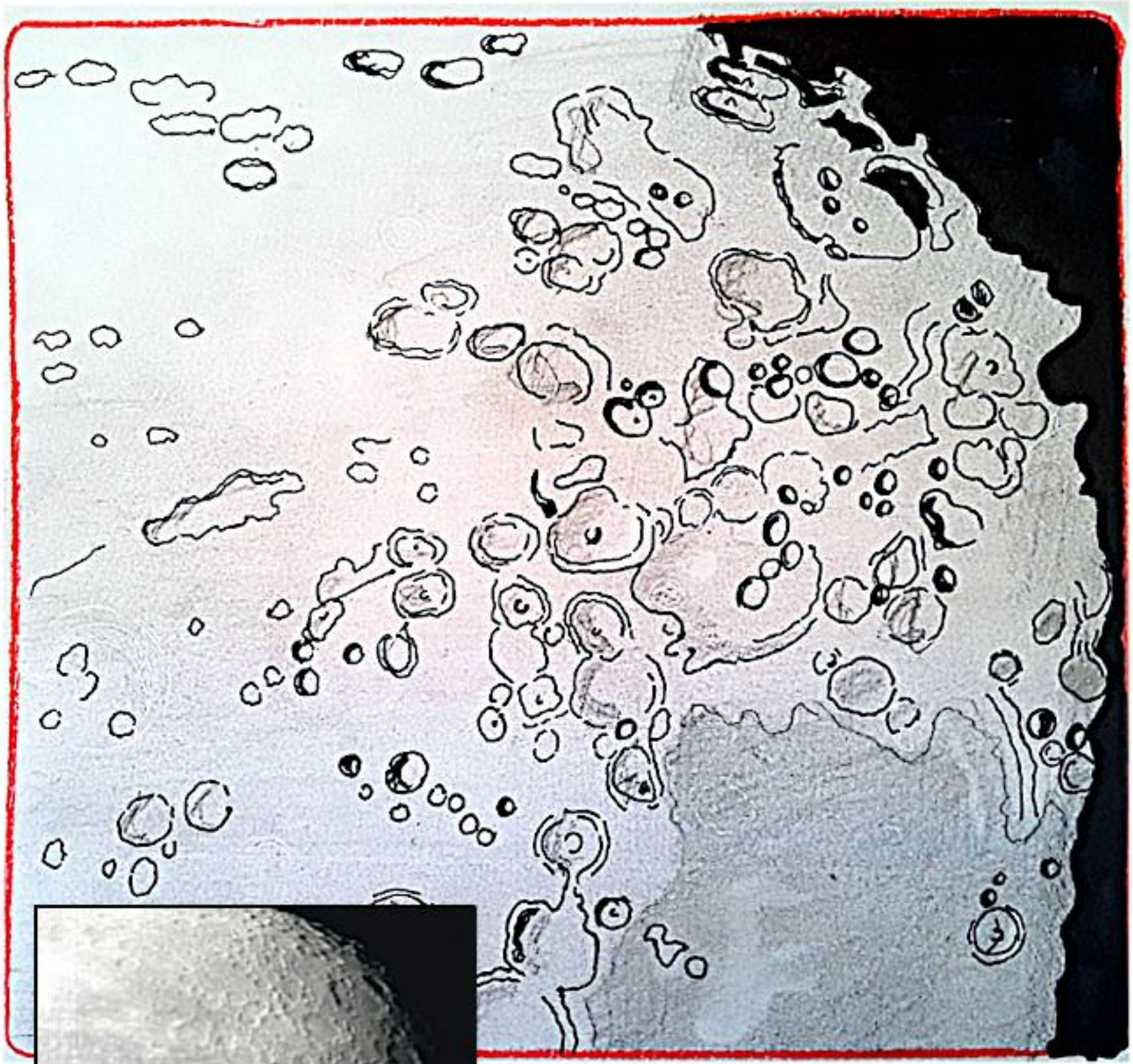
Como se explicó en párrafos anteriores se debe memorizar el objeto en estudio y estudiar principalmente su forma. Características como; tamaño, contorno, luminosidad y orientación deben ser tomadas en consideración para obtener una buena imagen del objeto. Luego con ayuda de su linterna de luz roja, su tabla de dibujo, papel y lápiz proceda a dibujar lo captado en el ocular del telescopio. La experiencia me indica que bastan solo unos 10 segundos para plasmar lo captado. Recuerde que por lo pronto solamente nos interesa dibujar la forma del objeto, es decir, su contorno exterior. Luego continuamos nuestra sesión de observación para ahora captar los detalles internos de los objetos previamente dibujados. Ahora debemos cambiar el ocular a uno de mayor potencia para definir detalles no captados por el otro, pero siempre teniendo en cuenta que la ilustración científica se sustenta en un solo ocular, es decir, se debe tomar como referente un único ocular para mantener el mismo campo de visión en el dibujo. Finalizado los detalles de la superficie selenita,

cambiamos nuevamente a nuestro ocular original y finiquitamos los detalles de sombra y luz que percibimos de la zona en estudio. Podremos luego en trabajo de escritorio reconocer e identificar los detalles dibujados mediante un buen mapa de la luna, yo empleo el mapa lunar Rand Mc. Nally escala 1:2.300.000, siendo las cartas selenitas que traen todos los telescopios comerciales. También podrán descargar de la nube aplicaciones computarizadas o apps que muestren mapas virtuales de la luna.

Si posee un telescopio o conoce de alguien que tenga uno, anímese y forme grupos de trabajo para realizar sus respectivas sesiones de dibujo astronómico. En verdad es algo muy gratificante, la unión perfecta de ciencia y arte. ¡Hasta la próxima entrega¡

Nota 1: Cómo bien recordará estimado lector, está técnica es recurrente en el dibujo científico, fue empleada en las diferentes entregas de nuestra columna ilustración científica en los tratados de astronomía y microscopía respectivamente. Hallaco N° 3 y 4.

Nota 2: En lo personal poco me gusta dibujar la luna en su cuarto menguante puesto que ella se puede apreciar en el cielo en la madrugada o a pocas horas del amanecer, y el roció o frio de la noche debilita o humedece nuestras hojas de dibujo, dificultando representar todos los detalles posibles. Para ello recomiendo el método mixto explicado en el presente ensayo.



Dibujo de la superficie lunar hecho por el autor del artículo basado en fotografia realizada por el astronomo aficionado Ingeniero Arturo Castillo, colaborador regular de la revista ¡Hallaco!.

GALERÍA HALLACO

La chica de las 2000 capas, de Helen Highton.

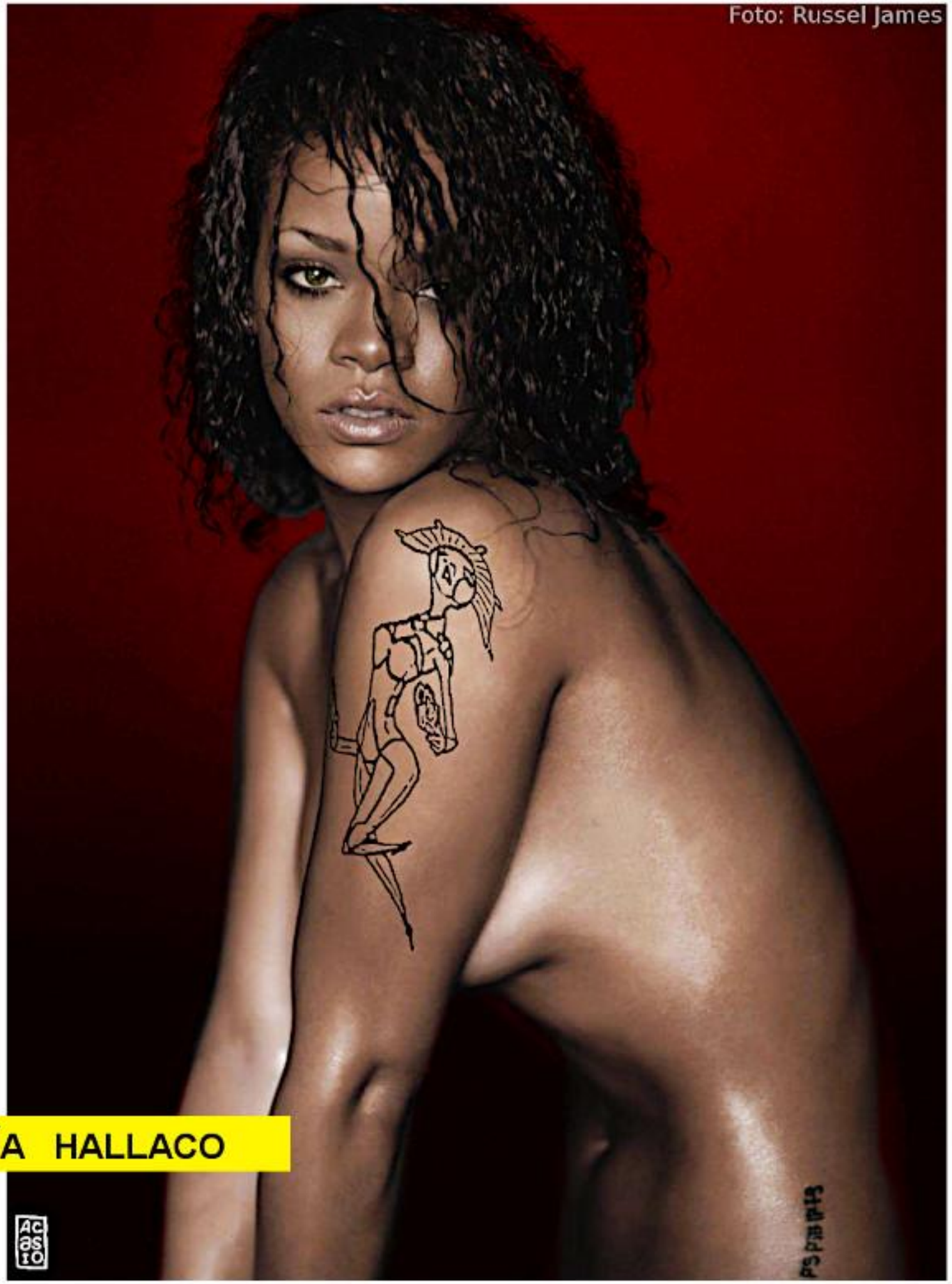
MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envía algunas de tus creaciones a nuestro correo acasiooe@gmail.com para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FanArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

-Nombre
-Coordenadas de tus redes sociales.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.



"Rihana tatuada", de Osman Acasio.

Softwares empleado: MakeHuman, Blender, Gimp.

GALERÍA HALLACO

GALERÍA HALLACO

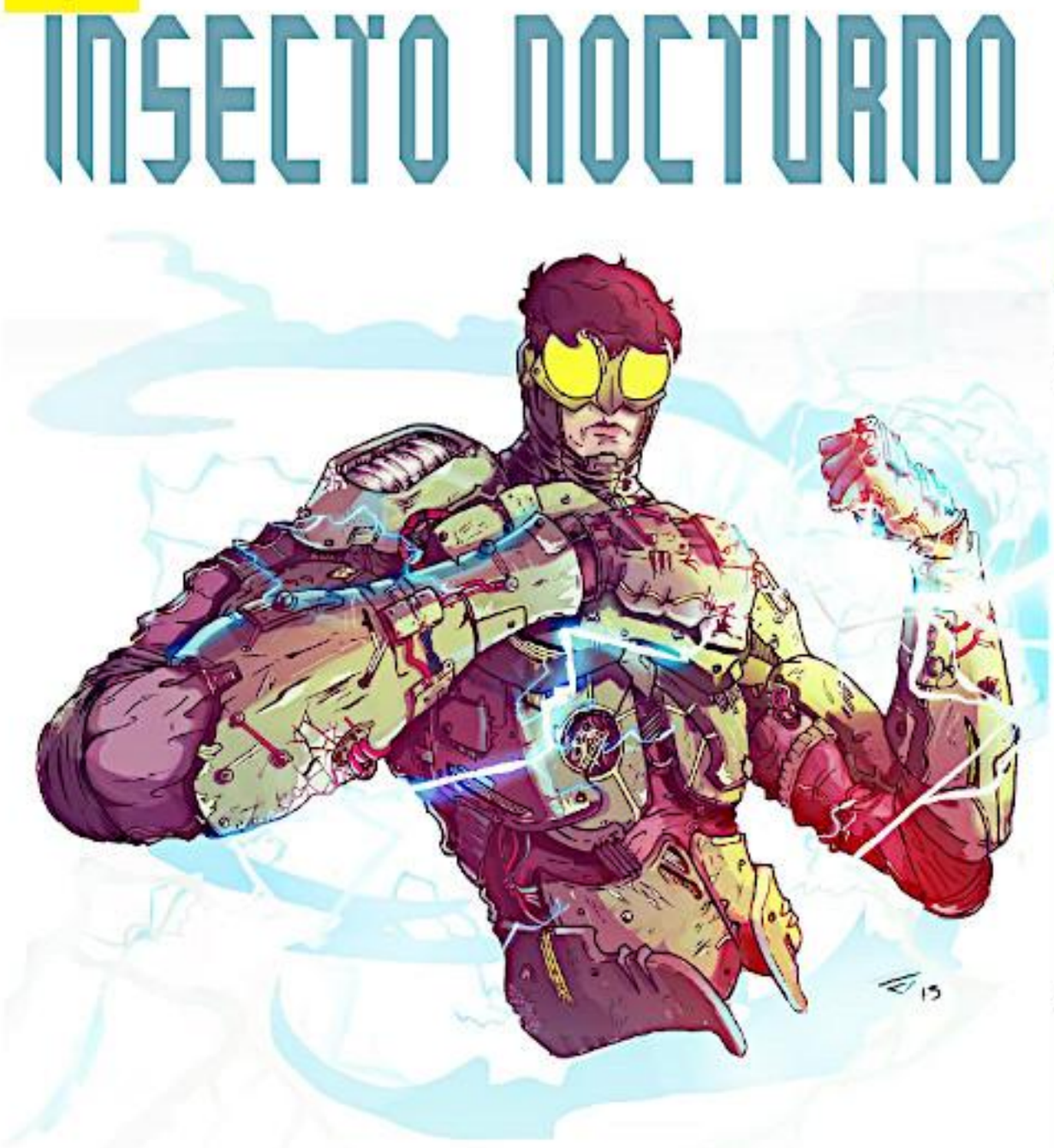
1

2

1 - "María Lionza Pin Up", de Edixon Rodríguez.

2 - "Revolución sexy", de Reinaldo Quintero -Reiq.

1

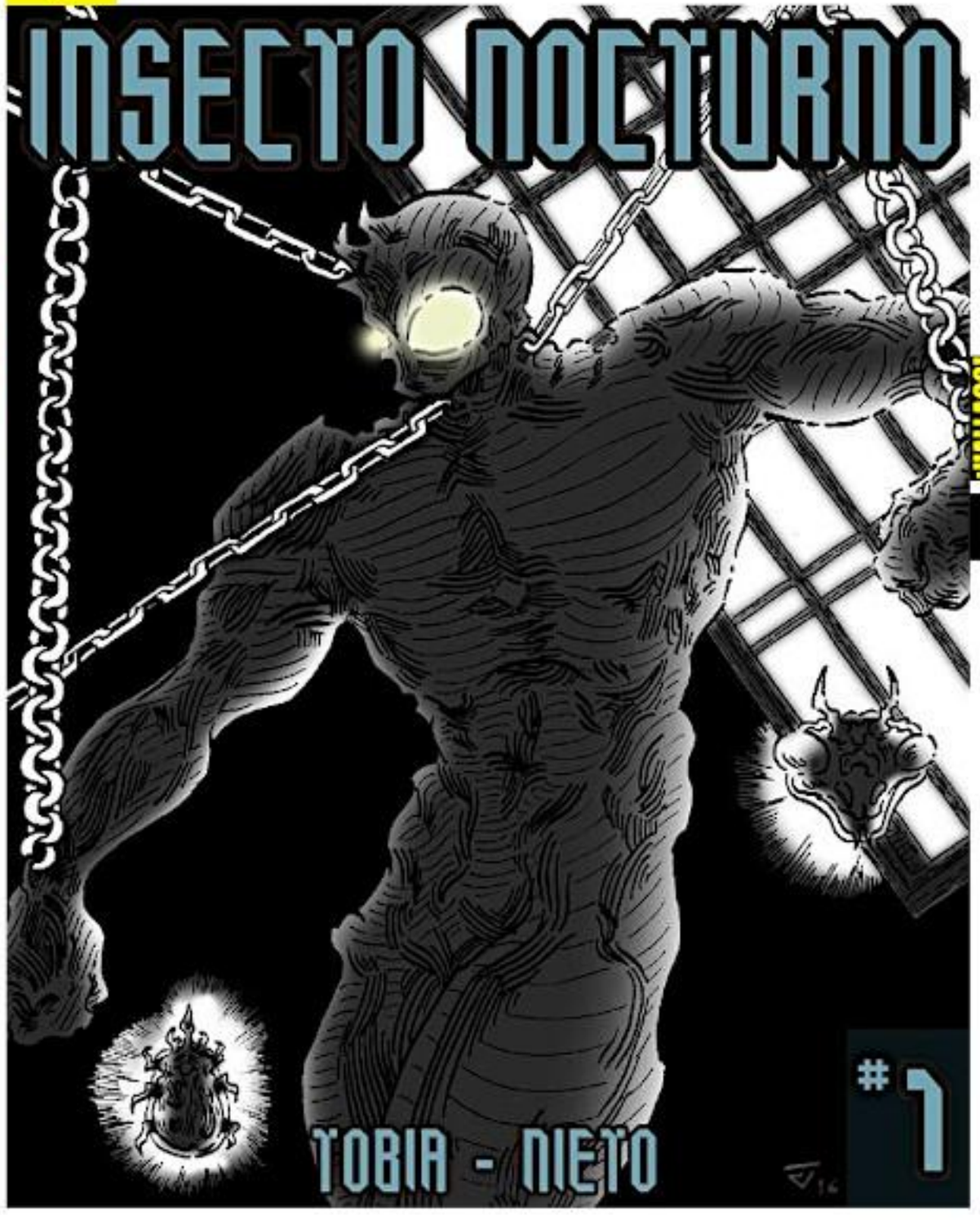


HENRY T - JOSE N - HELEN H

1- Portada del cómic Insecto nocturno número 0 (2015) escrito por Henry Tobia y dibujado por Jose Nieto. Colores: Helen Highton.

2- Portada del cómic Insecto nocturno número 1 (2016)

2



1

2

1 - "Robot random", de Anibal Mesier -ASAA.

2 - "Man eater" (Comehombres), de Glen Fernandez - Glen FX.

1

1- **Alado** (2022), fanart de Wilfredo Pérez - Wilustrador; basado en personaje de Angel Parra que protagoniza la historieta de ciencia ficción Alado y los Bucaneros, cuyas aventuras fueron publicadas en la revista Tricolor en la década de los ochenta.

Software utilizado: Clips Studio Paint.

2- **Mercedes y Morel** (2022), fanart ilustrado por Osman Acasio, basado en personajes del cómic El jardín de las luciérnagas Preview (2014), obra de Edixón Rodríguez.

Softwares utilizados: GIMP, Terragen.

2

GALERÍA FANART LATINOAMÉRICA

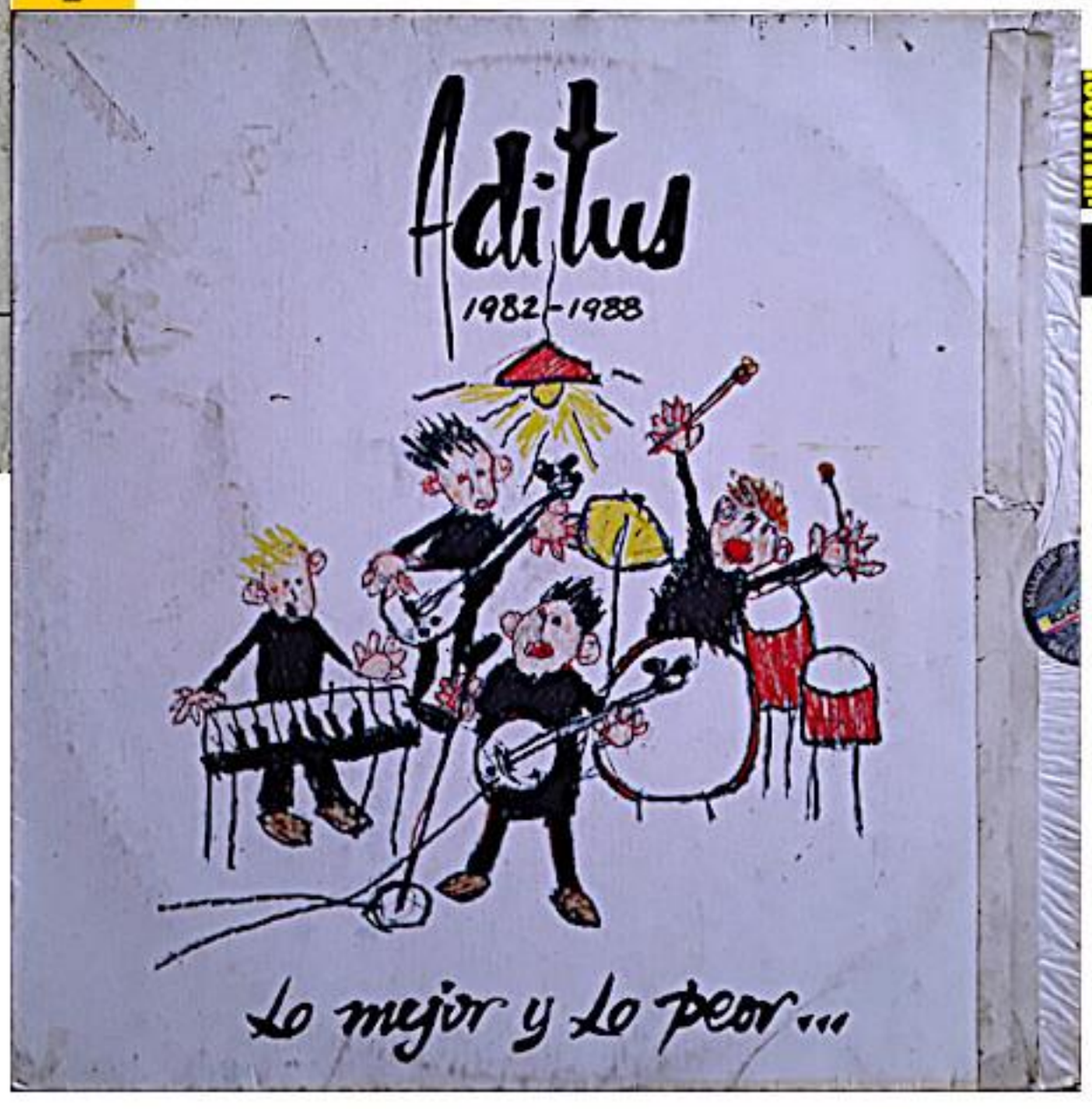
1- El Chapulín Colorado (2022), fanart ilustrado por Dilianny Acasio, basado en popular personaje mexicano obra de Roberto Gómez Bolaños - Chespirito.

2- La Chola Power (2015), fanart de Alcides Marcano -DAM; basado en personaje de cómic peruano propiedad de la editorial MEDcómics.

1

1- Arte diseño de portada LP "Serenata guayanesa Volumen 3. Música popular y folklorica de Venezuela". Dibujo de la portada: Gemelos unidos. Petroglifo del Guri. Diagramación: Iván Pérez Rossi 1976.

2



2- Arte diseño de portada LP "Aditus 1982-1988. Lo mejor y lo peor... Diseño arte carátula: Berni publicidad C.A. Ilustración portada: Raul Borsten. 1988.

ARTE PORTADAS DE LONG PLAY

GALERÍA HALLACO

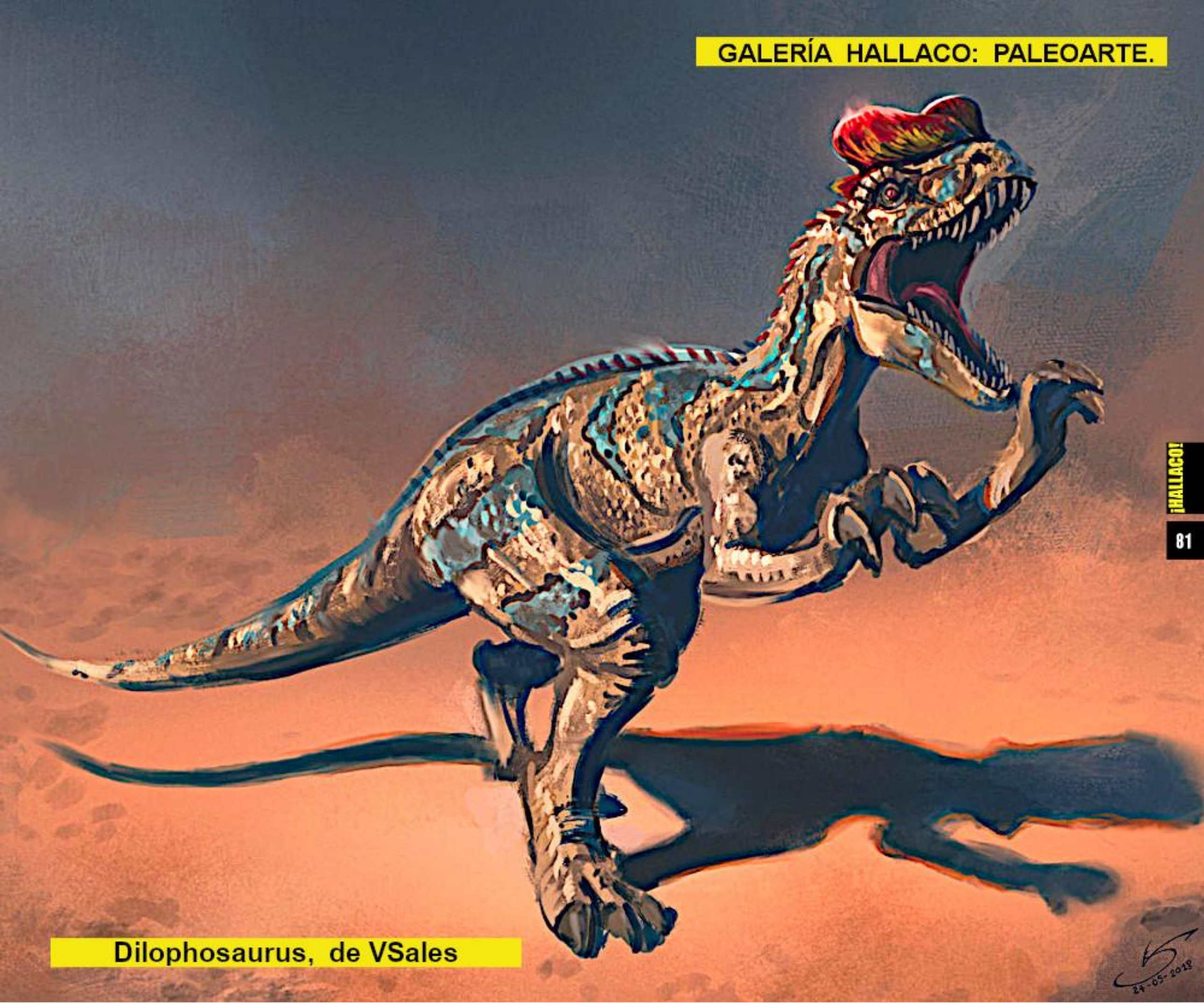
1

2

1- Clip, de Simone González -Lolart. Fuente: Behance.

2- Ángel de la tecnología, de bdr2e37. Fuente: Devianart.

GALERÍA HALLACO: PALEOARTE.



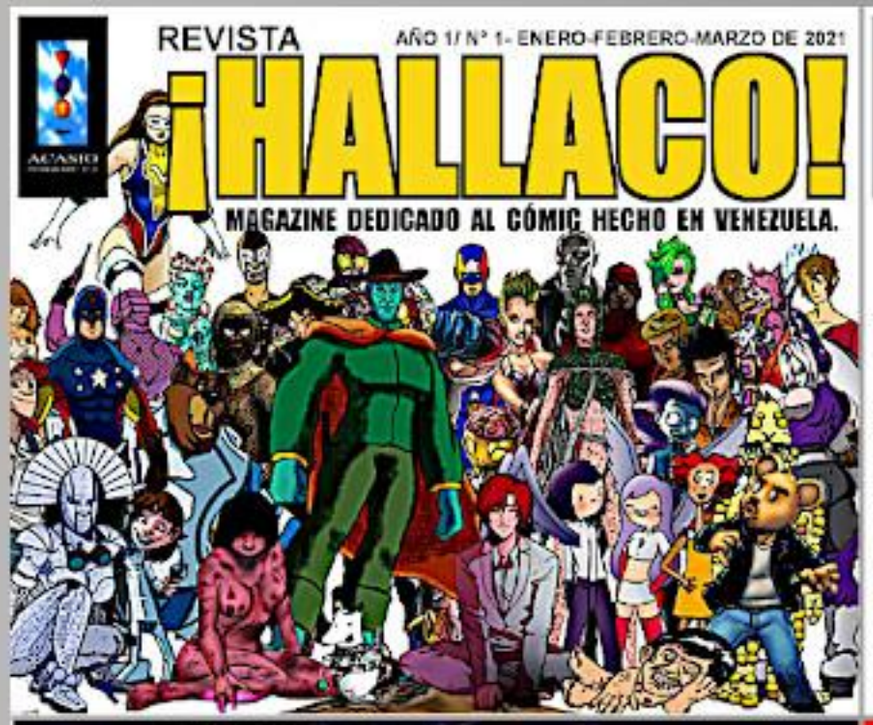
Dilophosaurus, de VSales

THE ART OF

MICAURO

de David Flores. Encargado de la conceptualización artística de los personajes, diagramación, dibujo y entintado del cómic Micauro número 1. Caminos del agua (2014) publicado por GM Cómics de la editorial Macpreci.

Mackandal, de Kalaka.



Hecho en Venezuela
2022